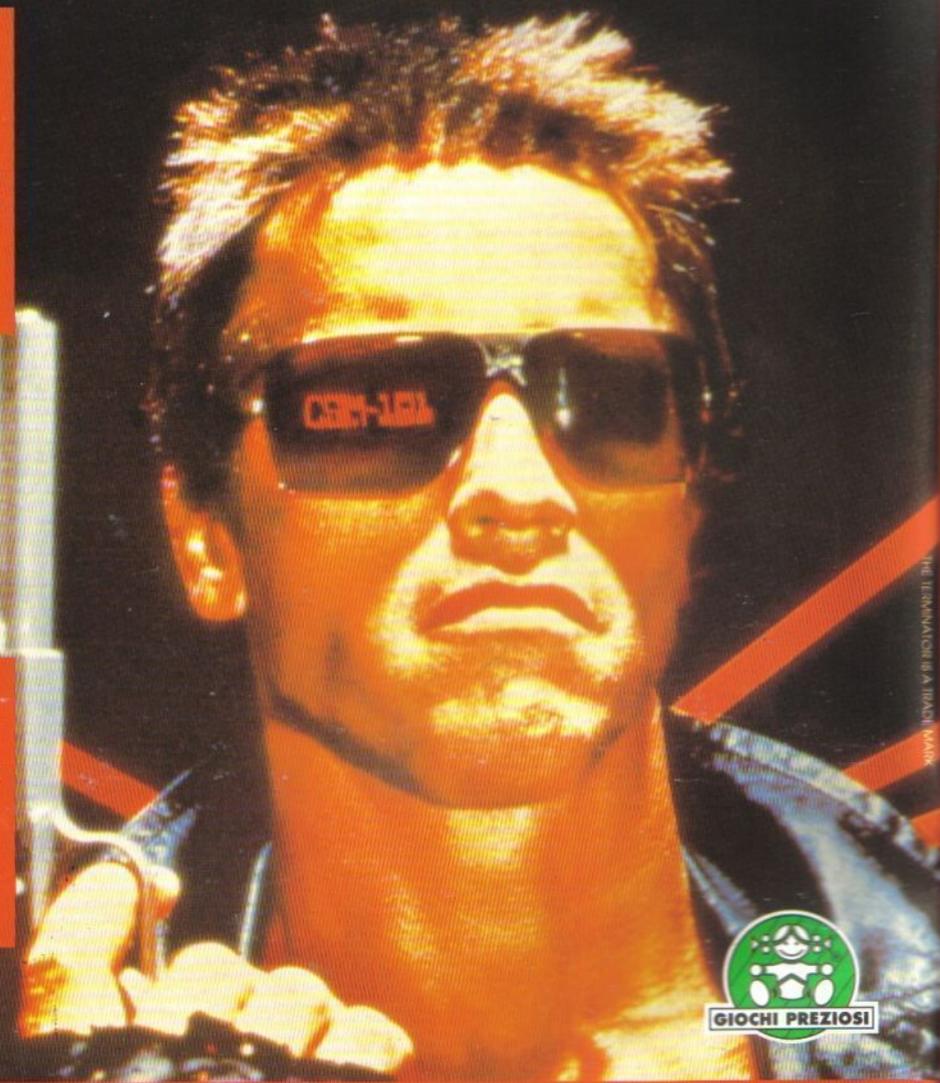
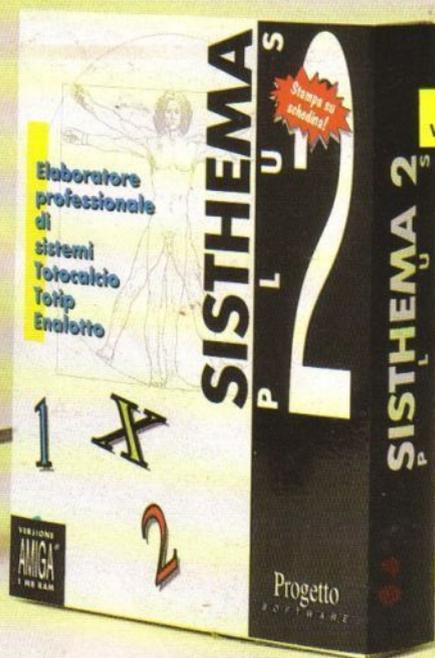
http://speccy.altervista.org/
K
AMIGA
PC
ATARI ST
CONSOLE PORTATILI
MEGADRIVE
SUPER NES
+ ALTRI...
Anno IV n. 9
SETTEMBRE 1992
Lire 5500
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO
Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70
20 ANNI DI VIDEOGIOCHI • 20 ANNI DI VIDEOGIOCHI
20
Glénat ITALIA
CALL OF
CTHULHU
Da Lione
in esclusiva
la nascita
del nuovo gioco
Infogrames
ECCEZIONALE!
K e Sensible Soccer
vi regalano la finale
di Coppa dei Campioni
ELITE
2
LAURA BOW II
THE DAGGER OF AMON RA
Roberta Williams
e la Sierra
colpiscono
ancora
Il genio è tornato.
David Braben presenta
il seguito della sua epopea
spaziale!
RECENSIONI
INDY 4 THE ACTION GAME • B-17 • THE HEROES OF THE 357TH • GATEWAY • WORLD CHAMPIONSHIPS TENNIS • EXSTASY • OLYMPIC GAMES • GRAND PRIX UNLIMITED • HOOK • CRAZY CARS 3 • NFL • PROPHECY • GUY SPY • RAMPART • HONG KONG MAHJONG PRO • CARL LEWIS CHALLENGE
http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

Vincere al Totocalcio* è una questione di abilità.

In guardia!

SISTHEMA 2 per Amiga® ed Ms-Dos® è l'arma migliore per sfidare la fortuna, infatti è l'unico che oltre a 6 sofisticati metodi di condizionamento ti offre 4 avanzate procedure di riduzione in un solo programma.

Niente paura però, grazie alla interfaccia utente basata sull'uso del mouse lo avrai ai tuoi ordini con un semplice click. Tutto ciò che gli occorre per vincere è la tua abilità ad utilizzarlo al meglio, ma anche per questo non ci sono problemi: i manuali forniti ed il nostro servizio di assistenza tecnica saranno sempre a tua disposizione.

CARATTERISTICHE TECNICHE

Sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto fino a 13 triple • 6 metodi di condizionamento • 4 modalità di riduzione • quadri AND e OR • accorpamento colonnare • statistiche in linea sul sistema impostato • elevatissima velocità di elaborazione • spoglio automatico dei punteggi realizzati.

Il prezzo?

Una piacevole sorpresa: solo 169.000 lire (+IVA) per la versione PLUS che permette la stampa direttamente su schedina. Se però non vuoi o non puoi stampare su schedina abbiamo preparato SISTHEMA 2 versione base a sole 99.000 lire (+IVA), che conserva tutte le caratteristiche della versione PLUS stampando le colonne a video o su carta.

Dove li trovi? Chiamaci oggi stesso al numero 011/700358 avrai tutte le informazioni che desideri e l'indirizzo del più vicino rivenditore autorizzato.

Progetto
S O F T W A R E
Programmi vincenti.

PROGETTO SOFTWARE di Roberto Ferro - Via Rodi, 39 - 10095 Grugliasco (TO) - Tel. 011/700358 - Fax 011/7708159

HANDY BOY by Joyplus

SV-907

SUONO STEREOFONICO AMPLIFICATO
ALTOPARLANTI
LENTE DI INGRANDIMENTO PIEGHEVOLE
ILLUMINAZIONE
GRANDE JOYSTICK CON PULSANTI DI FUOCO
PRESA DI ALIMENTAZIONE E TRACOLLA

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA:

HIGH TECHNOLOGY DISTRIBUTION s.r.l.

34121 TRIESTE - ITALY - VIA ECONOMO 5/A
TEL. (040) 307.202/3 - FAX (040) 301.229

http://speccy.altervista.org/ http://speccy.altervista.org/

Dal 17 al 21 settembre si terrà a Milano il Sim Hi-Fi. K, con tutta la redazione, sarà presente come al solito, per incontrare i suoi lettori e scambiare pareri e opinioni sulle nuove tendenze nel mondo dei "computer games".

Tra le nuove tendenze emerse in questi ultimi mesi, un argomento sta imponendosi sempre più all'attenzione di tutti: i giochi per più giocatori, siano essi multi-utente o uno-contro-uno. E proprio per stimolare la discussione e l'interesse, all'interno dello stand organizzeremo una dimostrazione di giochi in rete, di quelli che si giocano collegando due o più computer via cavo "null modem".

Sono quelle situazioni di gioco difficili da organizzare - quando mai uno è disposto a portare il proprio Amiga/PC compreso di monitor a casa di un amico per giocare in due a ***Red Baron*** o a ***Stunt Car Racer***? - eppure estremamente divertenti e coinvolgenti. Cosa c'è di meglio, infatti, che giocare contro un avversario umano che abbia le vostre stesse debolezze e che viva la sfida con il vostro stesso coinvolgimento emotivo? Niente di paragonabile a un freddo e razionale computer.

Quindi se vi capita di essere a Milano tra il 17 e 21 settembre segnatevi sull'agenda questo appuntamento: sperimenterete di persona cosa vuol dire giocare contro un avversario umano a giochi che fino ad ora sono stati - per molti, se non per tutti - un'esperienza solitaria. Ne varrà la pena. Parola di K.

42

sommario

15 Incredibile! Sembra proprio che ci siamo! L'attesa è stata lunga ma ora David Braben assicura che *Elite 2* sta finalmente per arrivare.

22 Questa immagine, per quanta orrenda possa sembrare, è tratta da uno dei giochi più impressionanti degli ultimi anni: *Shadow of the Comet* della Infogrames, ispirato al gioco di ruolo *Call of Cthulhu*.

32 *Laura Bow* ritorna sul vostro PC con una nuova avventura. Il pugnale di Amon Ra è stato trafugato e toccherà a voi recuperarlo.

60 Dopo *Jaguar Simulator* è la volta di *Crazy Cars 3* della Titus: riuscirà la casa francese a scalzare la Gremlin dal trono dei "racing games"?

94 Direttamente dal manuale tattico di John "Sensible Software" Hare i consigli per vincere la *Sensible Cup*. In esclusiva per K, *of course*.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Vincenzo Beretta, Matteo Bittanti, Sim Crosignani, Andrea Minini, Paolo Paglianti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Giorgio Baratto, Alessandro Cattelan, Alessandro Diano, Enrico Ma Fabio Massa, Tiziano Toniutti, Gary Penn, Derek de Fuente

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Dante Pesenti

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.
via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/7
Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia post intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia post intestati a:
Glenat Italia srl
via Mecenate 87/6 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

FINALMENTE!

IL QUINDICINALE

PIÙ ATTESO

DEGLI ANNI

90

NUOVO,

RICCO

PER GIOVANI

E NOSTALGICI

http://speccy.altervista.org/

K NEWS

IL FALCON CALA IN PICCHIATA

Sembra che l'ora della riscossa sia giunta! L'Atari ha infatti annunciato l'imminente uscita del Falcon, la macchina che dovrebbe guidare la nuova offensiva Atari nel mondo dei personal computer.

La macchina vanta delle specifiche tecniche di rilievo: sfrutta infatti un'architettura hardware basata su un 68030 a 16 MHZ della Motorola che le consente una velocità di 3.84 MIPS. La potenza dell'hardware Falcon non andrà però ricercata solo nel microprocessore, in quanto la nuova macchina Atari disporrà anche di un Digital Signal Processor Motorola 56001 a 32 MHz che permette prestazioni incredibili nel campo della gestione di segnali analogici e digitali; il Falcon potrà, per esempio, effettuare il riconoscimento vocale, compattare segnali video, registrare a 16 bit su otto canali separati e generare ambienti sonori con particolari effetti di riverbero.

Anche dal punto di vista grafico il Falcon promette di porsi all'avanguardia con una risoluzione su schermo di 640 x 480 con 256 colori. Per applicazioni grafiche speciali sarà possibile utilizzare fino a 65536 colori scelti da una palette di 262144.

Queste cifre faranno venire l'acquolina in bocca a molti, ma tutti sanno che il successo di un computer è determinato in larga parte dal supporto che questo riceve dalle case di software; l'Atari assicura che ogni sforzo sarà compiuto per incentivare lo sviluppo di pacchetti sulla nuova macchina e, intanto, la dota di uno slot che in futuro garantirà la possibilità di utilizzarla come un PC 386SX, consentendo l'accesso alla più vasta libreria software esistente al mondo.

Per ora il futuro di questo nuovo prodotto rimane, comunque, piuttosto nebuloso, per saperne di più bisognerà attendere le grandi vendite natalizie che ne potrebbero decretare il successo o l'insuccesso.

✓ Stando ai risultati di uno studio condotto dalla Fonit Cetra, nel triennio 1992-1993 dovrebbero essere venduti almeno 74 mila lettori di CDTV

✓ La Ocean avrebbe acquistato i diritti per la trasposizione videoludica del prossimo film di Steven Spielberg, *Jurassic Park* basato sul libro di Michael Crichton. Il film narrerà la vicenda di un gruppo di scienziati che ricreano geneticamente dei dinosauri in un parco di divertimenti futuristico, ovviamente le cose non vanno come dovrebbero...

✓ La Electronic Arts, oltre a *Desert Strike* e *EA Hockey*, sta convertendo dal Megadrive all'Amiga anche *Road Rash* una gara motociclistica ultraviolenta.

✓ Per la gioia (o il dolore?) dei fan di *Street Fighter II* la US Gold ha acquisito i diritti per la versione Amiga del gioco. Il gioco sarà programmato dalla Creative Materials che aveva precedentemente curato la versione Amiga di *Final Fight*.

✓ La Lucas Arts sta già prendendo in considerazione l'opportunità di produrre *Monkey Island 3*. Non vediamo l'ora!

✓ *Wing Commander* per Amiga dovrebbe raggiungere gli scaffali dei negozi entro ottobre. Speriamo che le routine grafiche del gioco siano all'altezza delle promesse del programmatore!

✓ Il lancio del CD-I in Italia è stato programmato dalla Philips per il mese di ottobre. L'uscita della macchina sarà accompagnata da parecchi titoli nei settori educativo, giochi, musica e informazione.

✓ Roberta Williams la star della Sierra ha cominciato a lavorare al suo primo gioco studiato per CD. *Scary Tales* avrà una colonna sonora completa, attori reali, una risoluzione di 640x400 e voci digitalizzate durante tutto il suo svolgimento.

✓ La Microprose sta lavorando a una simulazione navale tattica, intitolata *Task Force 1942*. Al progetto sta collaborando l'ammiraglio William P. Mack della Settima Flotta americana.

AMIGA 800! LA RISPOSTA COMMODORE ALLA SFIDA DEL PC?

È ufficiale! Nella primavera del '93 la Commodore prevede di lanciare un nuovo modello di Amiga che testimonia la volontà della ditta americana di mantenere il predominio nella fascia dell'home-computing.

La nuova macchina sarà basata sul 68030 della Motorola, il microprocessore che già è stato montato sull' A3000 e che può vantare indiscusse specifiche di potenza e velocità. L'Amiga 800 monterà, inoltre, il nuovo chipset AA che ne migliorerà notevolmente le potenzialità grafiche e sonore. Come sul Falcon della Atari anche sul nuovo Amiga troveremo un chip Digital Signal Processing che dovrebbe garantire prestazioni analoghe alla nuova macchina Atari. Al momento non è chiaro a quale segmento di mercato la Commodore intenda rivolgersi, di conseguenza è difficile fare delle ipotesi riguardo al prezzo, che comunque dovrebbe essere largamente superiore al milione.

L'efficacia di questa mossa potrà essere giudicata solo col tempo, è comunque positivo il fatto che la Commodore abbia finalmente deciso di muoversi per controbattere le offensive che le vengono mosse dall'area PC.

TUTTI AL SIM

Come già annunciato nel numero scorso, dal 17 al 21 settembre si svolgerà la venticinquesima edizione del SIM-HI•FI, vero e proprio punto di riferimento per l'elettronica di consumo in Italia.

Fra le proposte più interessanti troviamo sicuramente il 1° Campionato Italiano di Videogiochi, organizzato con la collaborazione di K e Game Power, che vedrà impegnati i finalisti delle selezioni che si sono tenute in tutta Italia durante i mesi scorsi. Le finali si terranno domenica 20 settembre nello stand della Giochi Preziosi e si disputeranno su Sega Master System nelle due categorie Junior (fino a 17 anni) e Senior (dai 18 in poi) assegneranno il titolo di "Campione d'Italia Sega Master System".

Per tutti gli appassionati di Realtà Virtuale quest'edizione del SIM offrirà un evento speciale: *Nightmare*. Il gioco, che sfrutta il sistema *Virtuality* della W Industry sarà protagonista di un torneo all'italiana fra 192 concorrenti; i 12 finalisti si scontreranno il 20 settembre per la designazione del Campione Italiano. Per iscrivervi non dovrete fare altro che compilare il tagliando che troverete a pagina 102 della rivista.

Per chi, invece, è interessato agli ultimi sviluppi del mezzo televisivo, sarà possibile assistere, per la prima volta in Italia, a delle trasmissioni televisive in Alta Definizione. L'Alta Definizione o HDTV (High Definition Television) è, nell'ambito televisivo, l'innovazione tecnologica più importante dall'avvento del colore. Con una risoluzione orizzontale di 1250 linee invece di 625 l'HDTV consentirà una qualità dell'immagine che si avvicinerà a quella di uno schermo cinematografico, consentendo riprese impossibili con i mezzi attuali.

Naturalmente queste sono solo alcune delle attrazioni che il SIM sarà in grado di offrire, fra queste ci saremo anche noi di K che abbiamo pensato di organizzare un torneo di giochi di guida in rete su Amiga. I titoli che verranno utilizzati non sono ancora stati decisi ma, sicuramente, si tratterà di veri e propri best sellers del mondo videoludico. Chiunque desiderasse venirci a trovare, potrà trovarci nello stand H15 del padiglione 16.
Buon divertimento con il SIM!

IL NINJA DELLA DIMENSIONE N È IN RITARDO ZOOL

Purtroppo il nuovo eroe della Gremlin non sembra dimostrare la stessa prontezza che potevano vantare i suoi colleghi giapponesi, esperti di arti marziali.

L'uscita del gioco è stata, infatti, rinviata e non ci è stato così possibile effettuare la recensione. Alla Gremlin stanno lavorando ad alcuni elementi aggiuntivi che dovrebbero rendere il gioco ancor più entusiasmante e abbiamo preferito attendere l'arrivo del gioco finito prima di dirvi il nostro parere sulla formica ninja.

Troverete la recensione sul numero di ottobre, in concomitanza con l'uscita del gioco in Italia.

http://speccy.altervista.org/

K NEWS

FRED FISH
ARRIVA ANCHE SU CD

La collezione completa dei Fish Disk (la raccolta di shareware per Amiga più completa del mondo) è stata racchiusa in un Compact Disc che potrà essere utilizzato da tutti i possessori di A570 o di CDTV.Il CD comprende anche il Workbench 1.3 e 2.04, permettendovi così di avviare il sistema direttamente; fra le applicazioni troviamo Text Editor, Spreadsheet, un Data Base, il Protracker completo di 400 moduli pronti da utilizzare e, ovviamente, le migliaia di utility contenute nei dischi di Fred Fish. Tutti i dischetti dal numero 1 al 660 sono stati archiviati in modo da facilitare l'accesso all'utente, per tutti gli utenti registrati sarà possibile aggiornare la collezione con degli upgrade a basso prezzo. La Almathera Systems fa giustamente notare che per l'acquisto di tutto lo shareware contenuto nella loro proposta, sarebbe necessaria una spesa superiore alle 1000 sterline (più di due milioni) che andrebbe a coprire addirittura il costo di un CDTV!

Un ulteriore motivo di interesse di questa collezione è l'assoluta mancanza di virus (perfino il Fish Disk numero 622 è stato ripulito dal virus Challenger!) che sono stati completamente eliminati dai file contenuti nel CD. Per tutti coloro che si interessano al mondo dello shareware si tratta di un'opportunità imperdibile. Per informazioni contattare: Almathera Systems 0044/816836418.

TRODDLERS
ASPETTANDO LEMMINGS II

La Psygnosis ha annunciato l'uscita di *Lemmings II* per il mese di ottobre ma la Storm sembra essere riuscita a bruciarla sul tempo.

Hokus e Pokus, i due simpatici protagonisti di *Troddlers* sono chiaramente ispirati agli ometti dai capelli verdi della casa di Liverpool. Dopo aver liberato inavvertitamente centinaia di troddler Hokus e Pokus dovranno cercare di riportarli indietro attraverso 160 livelli. Per fare ciò potranno dirigere la massa di creaturine verso degli appositi portali (familiare?...), utilizzando la capacità di creare e distruggere dei blocchi di granito.

Il gioco sembra molto carino, non brillerà forse per originalità, ma dovrebbe riuscire a farvi passare piacevoli ore di divertimento davanti agli schermi del vostro Amiga. L'uscita è prevista per questo mese.

SISTHEMA SI RINNOVA

In settembre, all'avvio del campionato di calcio, uscirà la versione 2.1 di *Sisthema*, il potente elaboratore di sistemi Totocalcio, Totip ed Enalotto che era stato recensito sulle pagine della nostra rivista qualche mese or sono.

La nuova versione potrà vantare una velocità di calcolo decuplicata rispetto alla precedente, un'interfaccia utente rinnovata, 50 colonne filtro in quadri AND e OR, 2 tipi differenti di riduzione e l'accorpamento colonnare.

Anche nella versione 2.1 sarà possibile stampare direttamente sulle schedine utilizzando i modelli di stampante più diffusi, una caratteristica fondamentale per un qualsiasi sistemista che si rispetti.

Il programma sarà disponibile sia per MS/DOS che per Amiga e per quest'ultima versione sarà necessario almeno 1 Mega di RAM.

NATHAN NEVER

I personaggi dei fumetti che diventano protagonisti di vidogiochi sono in continuo aumento. Nathan Never è un'altra delle licenze acquistate ultimamente dalle case nostrane (per la precisione dalla Genias). Abbiamo deciso di scambiare quattro chiacchiere con Roberto Genovesi, supervisore del progetto *Nathan* per chiarirci e chiarirvi le idee sugli aspetti puramente tecnici del gioco prossimo venturo, oltre che per capire quanta fantasia si usa nella strutturazione di un gioco su licenza Bonelli ora che le cifre di vendita dell' arcade adventure di *Dylan Dog* sono a disposizione di tutti

Squadra che vince non si cambia ma, forse, con *Nathan Never* si rischia un po' e si scomodano i panchinari. Per quello che abbiamo potuto vedere ed ascoltare, *Nathan Never* è un prodotto di buon livello, ma ritenuto assai migliorabile dagli autori stessi. Questi ultimi assicurano inoltre di ritoccare il gioco fino allo spasimo pur di uscire con un ottimo programma e non uno che regga semplicemente il confronto con i prodotti d'oltremanica.

Marco Filippini, il musicista, ha scritto la bellezza di ventisei pezzi (Che vogliano fare un concept album di*Nathan Never?* Fossi in voi non scarterei l'ipotesi....) ed il grafico Marco Genovesi (nessuna parentela con il coordinator & storyboarder Roberto Genovesi) sta lavorando in modo certosino per gli stills e le animazioni delle sequenze 2D e di quella finale tridimensionale.

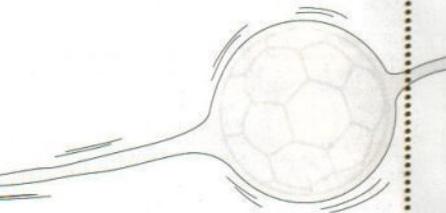
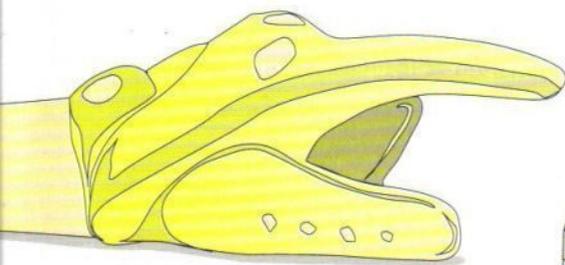
Secondo Roberto Genovesi, il prodotto finale consisterà di tre livelli, di cui i primi due dalla mappa enorme ed un po' sullo stile di *Beast 2* ed il terzo, come già detto, in un tunnel pieno di ostacoli e tizi, dotati di flier, non proprio simpatici. Questo terzo livello Nathan lo affronterà con Sigmund aggrappato alla vita, essendo l'obiettivo dei livelli precedenti quello di penetrare nella base della mafia giapponese, la Yakuza (una mafia con l'idromassaggio?) per salvare alcuni scienziati rapiti (e tra questi anche Sigmund) dalla suddetta organizzazione.

Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, il programmatore Emanuele Viola promette di utilizzare 50 frames al secondo senza compromettere la fluidità e di terminare la programmazione entro metà novembre. È indubbiamente ancora presto per giudicare *Nathan Never* e non è abitudine di K valutare demo in fase embrionale, non ci resta, perciò, che aspettare.

POPULOUS II
FINALMENTE SU PC

Era ora! La Bullfrog sta per terminare *Populous II* per gli MS/DOS compatibili. Come potete vedere dalla foto, per i fortunati possessori di una scheda VGA con almeno 512 Kb di RAM la grafica sarà in 640x480 con 256 colori. Il risultato è quantomeno impressionante, soprattutto per quanto riguarda la definizione dei vari eroi della mitologia greca. Non appena sarà disponibile una versione definitiva potrete leggere la recensione sulle nostre pagine.

GONFIA LA RETE!

Riconoscete questa foto? Se siete degli accaniti giocatori di *Sensible Soccer*, sicuramente sì.

È il gioco di calcio che sta facendo impazzire l'Europa. *Sensible Soccer* ha conquistato tutta la redazione di K e ora potrebbe addirittura farvi vincere due biglietti per assistere alla finale della prossima Coppa dei Campioni! Tutto quello che dovrete fare sarà dimostrare un po' di bravura nel realizzare gol spettacolari a *Sensible Soccer*.

Da questo mese K, in collaborazione con la Renegade, comincerà un torneo di *Sensible Soccer* della durata di sei mesi a cui tutti potranno partecipare. Tutto quello che dovrete fare sarà salvare le vostre azioni migliori su dischetto e spedircele.

Ogni mese pubblicheremo il nome del lettore che ci avrà spedito il dischetto più meritevole, insieme ad alcune schermate dei suoi gol. La Sensible Software , alla fine dei sei mesi, sceglierà fra i sei finalisti il vincitore della competizione nazionale.

Il torneo è organizzato in cooperazione con altre tre testate straniere: Joystick in Francia, Powerplay in Germania e The One in Inghilterra che gestiranno ciascuna una competizione nazionale analoga alla nostra.

I quattro vincitori si scontreranno in una finale europea di *SensiSoccer*, che si svolgerà in "campo neutro" (luogo e città devono ancora essere determinati ma il trasferimento sarà comunque a spese dell'organizzazione).

Il super-campione che emergerà vincitore da questa finale potrà scegliere tra due favolosi premi: due posti per assistere alla finale della Coppa dei Campioni dell'anno prossimo o a una qualsiasi partita della prossima stagione (il viaggio sarà compreso nel premio, ovviamente).

Potrete veder giocare il Bayern, il Marsiglia, il Milan, il Real, il PSV o qualunque squadra voi desideriate. Per una appassionato di calcio si tratta di un premio da favola.

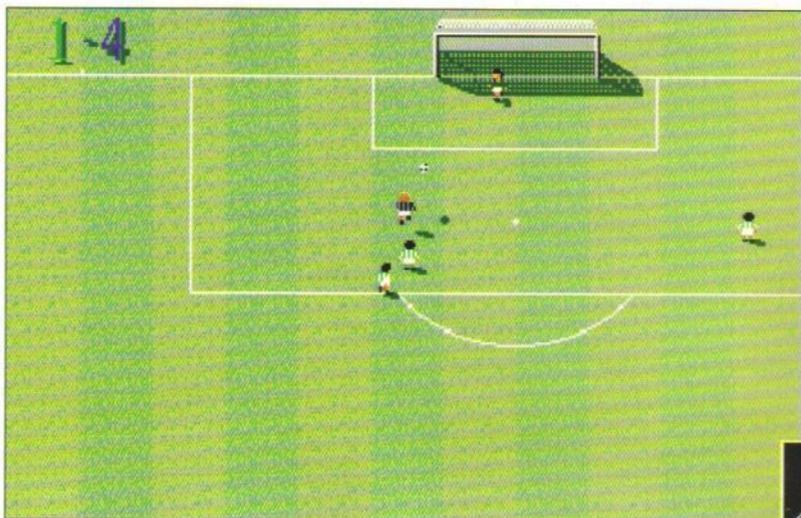
Partecipare è davvero semplicissimo. Salvate le vostre migliori azioni di gioco su un dischetto (non c'è un numero minimo ma ricordate che il massimo sono quattro partite) e speditecele, le giudicheremo e i risultati appariranno sul numero del mese successivo.

Ricordate che le azioni verranno giudicate badando al loro valore complessivo: non ci lasceremo impressionare da un singolo gol fortunato, ciò che cerchiamo è un'abilità di gioco costante. Cercate, perciò, di spedirci il maggior numero possibile di gol ad alto contenuto spettacolare.

I dischetti andranno spediti a:
GONFIA LA RETE
K - Via Aosta 2
20155 Milano

Le Regole:

1. Non è consentito spedire più di un dischetto per partecipante al mese.
2. Sull'etichetta del vostro dischetto di "Gonfia la Rete" dovrà essere chiaramente indicato il vostro nome, cognome, indirizzo e, se possibile, numero telefonico. I dischetti privi di etichetta non verranno considerati validi ai fini della selezione!
3. Nella selezione dei gol migliori, la decisione di K e della Sensible Software è irrevocabile.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

GAME GEAR

VIDEOGIOCO PORTATILE

... e da ottobre la grande iniziativa con la magica spilla elettronica SONIC BADGE. Segui gli spots pubblicitari e le sponsorizzazioni televisive; dal televisore partirà uno speciale impulso sonoro che farà accendere le spille dei più fortunati. Comunque tutti i possessori potranno partecipare al super concorso con centinaia di premi in palio...

...e buona fotuna dal vostro velocissimo amico

super SONIC

TV TUNER è l' accessorio per trasformare il tuo GAME GEAR in un vero televisore a colori. Puoi sintonizzarti su tutte le emittenti per seguire, tra un gioco e l'altro, il tuo programma preferito.

cassetta COLUMNS inclusa

EGA INFORMA : GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

http://speccy.altervista.org/

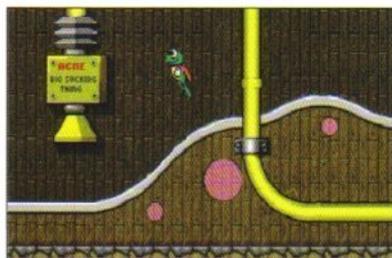
K anteprime..

Le anteprime sono il pane di una rivista ed è per questo che K si nutre bene e, soprattutto vi soddisfa alla grande. Questo mese Andrea 'Freddy' Minini ha battuto ogni record - 475 contatti telefonici, neanche fosse un sondaggio Makno - per avere dalle software house il materiale per queste due pagine.

Le anteprime non finiscono qui perché subito dopo arrivano i lavori in corso.

Superfrog
Team 17

Dopo James Pond, Cool Coyote e Zool, protagonisti di alcuni fra i migliori platform mai apparsi sul mercato, un nuovo personaggio sta per giungere sui monitor di tutti gli utenti Amiga. Stiamo parlando di *Superfrog* il super-ranocchio, eroe del nuovo gioco del Team 17. Questa giovane software-house che con soli due titoli, *Alien Breed* e *Project-X*, è riuscita ad imporsi all'attenzione mondiale per la qualità arcade dei suoi prodotti, promette ore e ore di divertimento insieme a Superfrog e i suoi due simpatici amici Spud e Dudley.

La trama del gioco, come sempre in questi casi, è abbastanza insignificante: la malvagia strega Margaret ha trasformato il futuro principe in un ranocchio e ha imprigionato la sua promessa sposa in una vecchia torre abbandonata. Ora con l'aiuto delle supervitamine e di una buona bottiglia di birra, il principe si trasforma in *Superfrog* e si avventura attraverso sei terre fantastiche per poter salvare la sua bella.

Ovviamente dietro a questo dramma strappalacrime si nasconde (neanche troppo!) un superbo platform con scrolling multidirezionale ultrafluido (50 frame al secondo), grafica in stile cartoon, voci digitalizzate, bonus nascosti e nemici così carini che vi dispiacerà doverli eliminare.

Se vi state già fregando le mani, siamo spiacenti di dovervi ricordare che il gioco uscirà soltanto a novembre per il vostro Amiga: come faremo ad attendere fino ad allora?

Dwagons Mirage

Dopo essere riuscita ad attrarre tutta l'attenzione della stampa sulla sua opera prima, *Darkseed*, la Mirage tenta ora di passare ad un genere molto più leggero con *Dwagons*, un gioco che si presenta come un misto di azione arcade e strategia.

Il giocatore controlla due piccoli Dwagon (che razza di nome!): Snort e Snarl. Il loro obiettivo è di recuperare il Magico Talismano del Potere, che ha protetto per secoli la pacifica terra di Dwagonia, ed il loro fratellino Snarf dal perfido Lord Flame che si nasconde nel suo Vulcano.

Ambientato in 6 enormi livelli, il gioco vi farà attraversare i giardini del castello di Dwagonia, il Tempio Azteco, le montagne, il Palazzo di Ghiaccio, la giungla e, infine, il Vulcano del malvagio Lord Flame.

Durante la partita incontrerete diversi ostacoli come pavimenti scivolosi, botole, generatori di nemici, incantesimi ed altri ancora che dovrete superare unendo la vostra abilità ad un pizzico di ingegno.

Con una grafica degna di un cartone animato, *Dwagons* viene programmato dalla Imagitec e pubblicato dalla Mirage. I formati previsti sono Amiga e MS-DOS e la data di uscita deve ancora essere decisa.

Assassin Team 17

Assistere all'uscita di due giochi firmati Team 17 nello spazio di due mesi, sarà un colpo davvero duro per i nostri poveri occhi, già abbacinati dallo splendore delle loro precedenti produzioni. Comunque ci dovremo abituare all'idea perché al prossimo ECTS, che si terrà a Londra durante i primi giorni del mese, verrà presentato *Assassin*, il primo gioco, prodotto da un team di sviluppatori ester-

........anteprime

ni, ad essere commercializzato sotto l'etichetta Team 17.
Nel gioco impersonerete l'Assassino, perfettamente addestrato al combattimento e alle azioni di guerriglia, maestro in decine di arti marziali e pronto a tutto pur di spodestare il malvagio tiranno Midan che si nasconde nella sua base sotterranea.
Tanto per non deludere le vostre aspettative, ci saranno moltitudini di scagnozzi pronti a ostacolare il vostro cammino verso il successo, ciascuno riprodotto con l'accuratezza dei 32 colori su schermo (per come vengono utilizzati dal Team 17 sembrano molti di più!) e con i soliti (?!?) 50 frame per secondo.
Molta attenzione è stata dedicata al movimento del personaggio principale, che dispone di ben 200 quadri di animazione che gli permettono di saltare, arrampicarsi, abbassarsi, dondolarsi e cadere in maniera assolutamente realistica.
Con 5 livelli densi di azione, per un totale di più di 1500 schermi, *Assassin* promette di essere un altro titolo di successo per i maghi del Team 17.

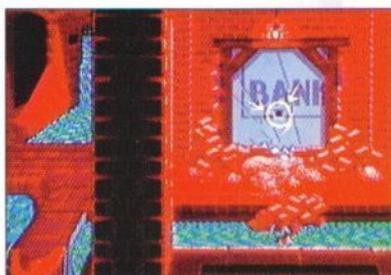
Ultima VII Part 2 The Serpent Isle Origin

Incredibile! Non contenta di aver destato la meraviglia di tutti gli appassionati di giochi di ruolo con *Ultima VII: The Black Gate*, la Origin è già al lavoro sulla seconda parte del suo capolavoro.
The Serpent Isle promette di essere delle stesse dimensioni di *Black Gate* (21 mega!) e vi vedrà impegnati nel tentativo di raggiungere la misteriosa Isola del Serpente, nascosta nei vasti oceani di Britannia.

Qui, infatti, si è rintanato Batlin, il malvagio capo della setta che è riuscito a sfuggirvi nell'episodio precedente.
Dal punto di vista del sistema di gioco *Serpent Isle* non offrirà molte novità: l'inventario sarà migliorato graficamente e le voci digitalizzate aumenteranno di numero ma in sostanza non dovrete faticare molto prima di cominciare a giocare: per una volta la Origin ha mantenuto l'interfaccia dell'episodio precedente della serie.
Non essendoci molto di nuovo dal punto di vista tecnico, la principale attrattiva del gioco sarà costituita dalla trama e in questo campo, si sa, la Origin non è seconda a nessuno.

Nippon Safes Inc. Dynabyte

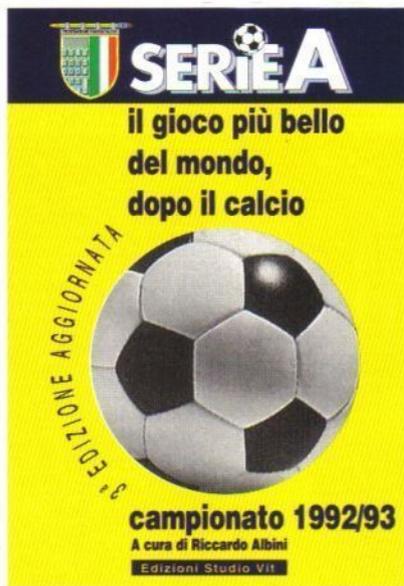
Eccoci arrivati a parlare del debutto di una nuova casa di software italiana. Stiamo parlando della Dynabyte, con sede a Genova, che si ripromette di diventare "una delle più importanti software-house italiane e fra le prime a livello europeo", una dichiarazione ambiziosa ma che fa ben sperare per ciò che riguarda la qualità dei loro prodotti futuri.
Il primo prodotto annunciato è *Nippon Safes Inc.* un'avventura grafica, ambientata nel Giappone moderno, in cui dovrete guidare tre personaggi dai nomi abbastanza improbabili: Dough Nuts, il ladro tecnologico, Donna Fatale, un'avvenente soubrette e Dino Fagioli, un ex pugile suonato.
I tre si ritrovano insieme in circostanze abbastanza improbabili e devono unire le loro forze per recuperare un prezioso volume che apparteneva al titolare della "Nippon Safes Inc.".

Il programma grazie all'utilizzo di una tecnica denominata *Parallaction* permette di scegliere di impersonare uno dei tre personaggi per poi incontrare gli altri due nel corso dell'avventura; le avventure dei tre, infatti, si sovrappongono continuamente fino ad unirsi alla fine del gioco.
Il gioco sarà disponibile per Amiga e potrà essere installato su hard disk dai cinque dischetti forniti.

Quest for Glory III The Wages of War Sierra

Per tutti coloro che hanno sognato nei mondi fantasy della serie *Quest of Glory* è in arrivo il terzo episodio della serie che promette di mantenere alti gli standard qualitativi Sierra. *Wages of War* incomincia da dove si era interrotto *Trial of Fire* e consente ai giocatori di utilizzare i personaggi che hanno sviluppato nei due precedenti episodi.
Conservando la struttura dei suoi predecessori *QFG III* permette al giocatore di interpretare un guerriero, un mago o un ladro, e gli enigmi e le soluzioni varieranno a seconda del personaggio scelto.
Tutto comincia a Shapeir, due mesi dopo la fine di *Trial of Fire*, quando Aziza la maga, Rakeesh il Leotauro, e l'Eroe si riuniscono per discutere la morte di Ad Avis (avvenuta nell'episodio precedente) e il mistero del suo corpo scomparso. Improvvisamente Rakeesh riceve un messaggio magico e viene informato che nel regno di Tarna (la sua patria) sta per scoppiare una guerra. Rakeesh deve ritornare immediatamente nel suo regno e invita l'Eroe a seguirlo. Cominciano così una serie di avventure che si svolgeranno a Tarna: un continente simile all'Africa governato dai Leotauri.

Quest of Glory III si giova di più di 1000 schermate dipinte a mano e di una colonna sonora che contribuisce a creare la giusta atmosfera.

http://speccy.altervista.org/

IL PROSSIMO CAMPIONATO TIFERETE PER 11 SQUADRE

IL GIOCO DI SQUADRE

"SERIE A", il libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo" nella nuova edizione 92/93

a settembre in edicola e nei migliori negozi di giochi

PER CHI GIÀ CONOSCE *SERIE A*

La terza edizione di ***Serie A*** è stata aggiornata e ampliata.

Ecco le novità:
- revisione delle Regole del Gioco (nuove norme per il tesseramento degli stranieri e per le trattative tra squadre);
- voti e statistiche di tutti i calciatori del campionato scorso;
- statistiche comparate degli ultimi tre anni;
- i nuovi ruoli di tutti i calciatori di serie A 92/93
- regole e "campioni" delle Leghe locali.

Inoltre, troverete ...
- tagliando d'acquisto della nuova versione del programma di gestione computerizzata del vostro campionato;
- tagliando d'iscrizione al Servizio di Calcolo e Gestione via fax.

PER CHI NON CONOSCE *SERIE A*

- **SERIE A** è il primo e unico gioco di simulazione sportiva basato sul **vero** campionato italiano di serie A.
- **SERIE A** è il gioco ideale per tutti coloro che, a torto o a ragione, credono di intendersi di calcio.
- Giocate a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrete lottare per lo "scudetto" anche se la vostra squadra del cuore rischia la serie B.
- Con **SERIE A** sei TU a decidere l'acquisto dei calciatori; sei TU a fare la formazione; sei Tu a calcolare i risultati delle partite.
- Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una calcolatrice.
- Troverete **SERIE A** nelle edicole, nei migliori negozi di giochi e nelle librerie Feltrinelli.

ORDINALO SUBITO, LO RICEVERAI DIRETTAMENTE A CASA

compilare, ritagliare e spedire a: Studio Vit snc via Aosta 2, 20155 Milano

Desidero ricevere n. ...... libro SERIE A a L. 23.000 cadauno (più L. 2500 per spese di spedizione)

Nome ....

Cognome ....

Via ....

Città ....

Cap .... Prov. ....

SISTEMA DI PAGAMENTO
- ❑ Pagherò in contanti alla consegna (aggiungere L. 2000 per diritto di contrassegno)
- ❑ Pago subito e allego in busta chiusa:
  - ❑ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit snc
  - ❑ ricevuta originale di versamento su c/c postale n. 17200205 intestato a Studio Vit snc

PERFORMANCE by G.P.

VIA IV NOVEMBRE interno 34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240 - 66016401 FAX 02/66012023

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
CDTV COMMODORE	L.	1.140.000
AMIGA 500	L.	650.000
AMIGA 500 PLUS	L.	690.000
AMIGA 600	L.	750.000
AMIGA 600 HD	L.	950.000
Drive Esterno per Amiga	L.	140.000
Monitor colore per Amiga / PC 8833II - 1084S con cavo	L.	460.000
Modulatore per Amiga	L.	50.000
Schermo protettivo antiriflesso per monitor	L.	120.000
Espansione 512K c / anti-ram	L.	65.000
Espansione 512K c / clock e anti-ram	L.	70.000
Espansione 1 Mb per Amiga 500 Plus	L.	119.000
Espansione 1,5 Mb interna A 500	L.	190.000
Espansione 2 Mb interna A 500	L.	250.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L.	350.000
Scheda AT Once emulatore Amiga / PC 286	L.	410.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb	L.	650.000
Modem Amiga ... da	L.	275.000
Scanner per Amiga	L.	450.000
Digitalizzatore Amiga		Telefonare
Videogenlock Amiga	L.	450.000
Interfaccia Midi per Amiga	L.	45.000
Mouse Amiga	L.	59.000
Mouse Ottico Amiga	L.	90.000
Trackball Amiga	L.	95.000
Action Replay per Amiga	L.	169.000
Sinchro Expert Sprotettore / Copy Amiga	L.	45.000
Alimentatore Amiga	L.	89.000
Copricomputer plexiglas Amiga	L.	15.000
Tappetino mouse antistatico	L.	12.000
Penna Ottica per Amiga c / programma	L.	29.000
Kickstart 1.3	L.	79.000
Kickstart 2.0	L.	129.000
Kit 4 joystick per Amiga	L.	29.000

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L.	19.000
Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse)	L.	29.000
Turbo Pedal	L.	49.000
Joystick c / cloches BAR manuale	L.	9.000
Joystick c / cloches BAR microswitches nero	L.	25.000
Joystick c / 3 spari + autofire	L.	10.000
Joystick c / 3 spari + microswitches	L.	25.000
Joystick SWITTY JOY	L.	20.000
Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L.	39.000
Joystick SUPER STICK da tavolo	L.	39.000
Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon	L.	25.000
Joystick FIGHTER (cloches aereo) ... da	L.	69.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113	L.	25.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123	L.	29.000
Joystick per AMSTRAD man. e micro ... da	L.	19.000
Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE ... da	L.	19.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. 1 Mb	L.	1.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L.	1.500
Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 360K	L.	1.000
Dischi 5" 1/ 4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L.	1.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (Posso)	L.	42.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (50 pz.)	L.	20.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (100 pz.)	L.	25.000
Kit Puliscitestine Drive 5" 1 / 4 - 3" 1 / 2	L.	15.000
Carta stampante mod. cont. (conf. 500 fg.)	L.	18.000
Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L.	3.500
GAME C.64 disco originali ... da	**L.**	**10.000**
GAME C.64 cassetta originali ... da	**L.**	**10.000**
GAME PC MS - DOS 5" 1 / 4 originali ... da	**L.**	**20.000**
GAME PC MS - DOS 3" 1 / 2 originali ... da	**L.**	**20.000**
GAME AMIGA originali ... da	**L.**	**15.000**
CARTUCCE GAME - BOY ... da	**L.**	**53.000**
MEGADRIVE - NINTENDO Ecc.		**Telefonare**

OFFERTE CONFIGURAZIONI PC

286 16 MHz - 1 MB
- 1 DRIVE $3^1/_2$ 1.44
- SCHEDA VGA
- HARD DISK 40 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.300.000

386 SX 25 MHz - 2 MB
- 1 DRIVE $3^1/_2$ 1.44
- 1 DRIVE $5^1/_4$ 1.2
- SCHEDA VGA 512 K
- HARD DISK 52 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR VGA COLORE

L. 1.990.000

386 DX 40 CACHE 64 K - 4 MB
- 1 DRIVE $3^1/_2$ 1.44
- 1 DRIVE $5^1/_4$ 1.2
- SCHEDA VGA SUPER 1 MB
- HARD DISK 80 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE

L. 2.500.000

486 DX 33 MHz - 4 MB
- 1 DRIVE $3^1/_2$ 1.44
- 1 DRIVE $5^1/_4$ 1.2
- SCHEDA VGA SUPER 1MB
- HARD DISK 105 MB
- TASTIERA ITALIANA
- MONITOR SUPER VGA 1024 x 768 COLORE

L. 2.990.000

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI CASH & CARRY

Articolo		Prezzo
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L.	1.950.000
PC Portatili 386 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD	L.	3.200.000
Mother Board 386 16 -25 - 33 - 40 Mhz ... da	L.	290.000
Monitor VGA 800 x 600 colore	L.	450.000
Monitor Super VGA 1024 x 768 colore	L.	530.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC	L.	990.000
Monitor VGA Monocromatico	L.	260.000
Stampante Olivetti b / n	L.	360.000
Stampante Citizen 24 aghi colore	L.	739.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore	L.	450.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L.	749.000
Drive interno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	130.000
Drive esterno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	180.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb ... da	L.	180.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L.	110.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L.	240.000
Hard Disk 40 Mb	L.	330.000
Hard Disk 52 Mb	L.	390.000
Hard Disk 80 Mb	L.	550.000
Hard Disk 120 Mb	L.	690.000
Modem interno - esterno 2400 - 4800 - 9600 ... da	L.	230.000
Scanner PC	L.	295.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212	L.	550.000
Mouse PC	L.	30.000
Mouse PC GM - 6000	L.	69.000
Mouse PC Ottico	L.	85.000
Scheda SOUND BLASTER 2.0	L.	250.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)	L.	390.000
Scheda Multi I / O AT	L.	35.000
Scheda parallela	L.	20.000
Scheda RS 232 Doppia	L.	29.000
Scheda joystick (2 porte)	L.	25.000
Coprocessori Matematici		Telefonare
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo		Telefonare
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori		Telefonare
SOFTWARE GESTIONALE / GRAFICA ECC. ... da	L.	30.000

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

Per i Vostri ordini scrivete al nostro indirizzo oppure telefonate ai seguenti numeri: 02/6128240 - 66016401
I nostri orari sono: dal Lunedì al Sabato
dalle 9.00 alle 12.30 dalle 14.00 alle 18.30

RIPARAZIONI
COMMODORE - AMIGA - PC - CONSOLE VIDEOGAMES

URIDIUM 2

LAVORI IN CORSO · LAVORI IN CORSO ·

Andrew Braybrook non è certo tipo da riposarsi sugli allori. Avrebbe potuto vivere di rendita dopo l'incredibile successo di pubblico e critica ottenuto con *Fire & Ice* e invece non l'ha fatto. Ora è terribilmente impegnato con il suo prossimo progetto, una conversione del suo gioco più famoso: *Uridium.*

Sin dalle prime schermate di lavoro si può notare la grande quantità di sprite su schermo e una particolare cura dei dettagli.

"È una di quelle cose che mi sarebbe piaciuto fare da tempo - dice Andrew - A dire il vero tutto è cominciato con *Paradroid 90*; da allora la gente ha continuato ad assillarmi per avere una versione Amiga di *Uridium*."

Uridium, per chi avesse la memoria corta, venne considerato un'autentica pietra miliare nel campo dei videogiochi all'epoca della sua uscita lancio sul Commodore 64, nel 1986. La Mindscape lanciò la versione Amiga di *Uridium* nel 1987, ma è meglio dimenticarsene. "Non l'ho ancora vista - dice Andrew - Ho dato un'occhiata alla versione ST e non m'è sembrata un granché. Mi è stato detto che esiste una versione di Pubblico Dominio su Amiga che funziona a 50 frame al secondo e mi piacerebbe vedere anche quella".

L'azione fluida e avvincente di *Uridium* era ambientata su una serie di corazzate spaziali (quelle che facevano da scenario anche a *Paradroid*), il cui incredibile look metallico tridimensionale è stato spesso imitato, ma mai uguagliato. Andrew vuole rimanere sullo stesso livello con *Uridium 2* ed è consapevole che non sarà facile.

"So benissimo che la gente si aspetta qualcosa di grandioso e cercheremo di fare del nostro meglio, tant'è vero che svilupperemo *Uridium 2* solo su Amiga e non su ST, così da non avere limitazioni e poter utilizzare le tecniche di scrolling studiate durante la realizzazione di *Fire & Ice*. Inoltre vorremmo fare la conversione di *Uridium 2* su console, così cercheremo di impressionare il maggior numero possibile di persone con la versione Amiga."

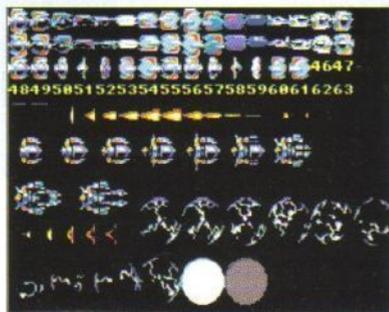
"Il nostro obiettivo è tirar fuori uno sparatutto che vada a 50 frame al secondo con 32 colori su schermo contemporaneamente. Certo, è difficile riuscire ad usarli alla perfezione, ma è ancora più difficile avere una buona giocabilità, oltre ad una grafica eccezionale." Definire uno stile grafico è d'importanza capitale per Andrew che sta spendendo molto tempo con l'artista Philip Williams, di cui abbiamo già ammirato l'indiscutibile talento in *Fire and Ice*, nel tentativo di creare nuove idee. "Non ha mai disegnato niente di metallico fino ad ora, così sarà un'esperienza interessante" ha confessato Andrew.

"La mia intenzione è quella di includere tutto quello che c'era nel gioco originale. Ho dato un'occhiata al sorgente della versione 64: è disgustoso, ma almeno ho recuperato i parametri del sistema di controllo della Manta (l'astronave principale) così sarà uguale anche su Amiga. Inoltre ora potete anche volare a testa in giù (ma non credo vi aiuterà poi molto) e farvi seguire da un drone, una seconda astronave che vola proprio dietro di voi."

Questo non è l'unico miglioramento apportato alla versione originale di *Uridium*: lo schermo, ad esempio, scrolla anche in verticale, a causa delle corazzate più grandi, i fondali sono molto più interattivi di prima e ci sono un sacco di bersagli secondari oltre alle classiche astronavi nemiche, come serbatoi di carburante, lanciarazzi semovibili e campi di forza che vanno distrutti prima di essere attraversati.

"Forse includeremo un nemico di fine livello fra un quadro e l'altro, ma vorremmo inventare qualcosa di più originale. Di sicuro non inseriremo la slot machine come nel primo *Uridium* perché è troppo casuale e frustrante: una volta atterrati alla fine del livello, si uscirà dall'astronave e si giocherà sul ponte principale della corazzata, o forse al suo interno, non abbiamo ancora deciso. Non vogliamo inserirci un clone di *Paradroid*, ma ci saranno di sicuro molti elementi presi in prestito da quel gioco e in più soldati in tuta spaziale, simili a quelli di *Guerre Stellari*, che corrono dappertutto sparando e un'opzione per due giocatori contemporaneamente."

Dopo aver letto queste righe state già aspettando con impazienza l'uscita di *Uridium 2*? Beh, allora vi converrà sedervi e starvene tranquilli perché la data d'uscita (sotto etichetta Renegade) è prevista per la Pasqua del prossimo anno...

Gary Penn

I frame di animazione della Manta e di un paio di astronavi nemiche: notate il look metallico che contraddistingueva anche il primo *Uridium*.

http://speccy.altervista.org/

ESI

ELETTRONICA SCIENTIFICA ITALIANA

RocHard

External Hard Drive for your Amiga 500

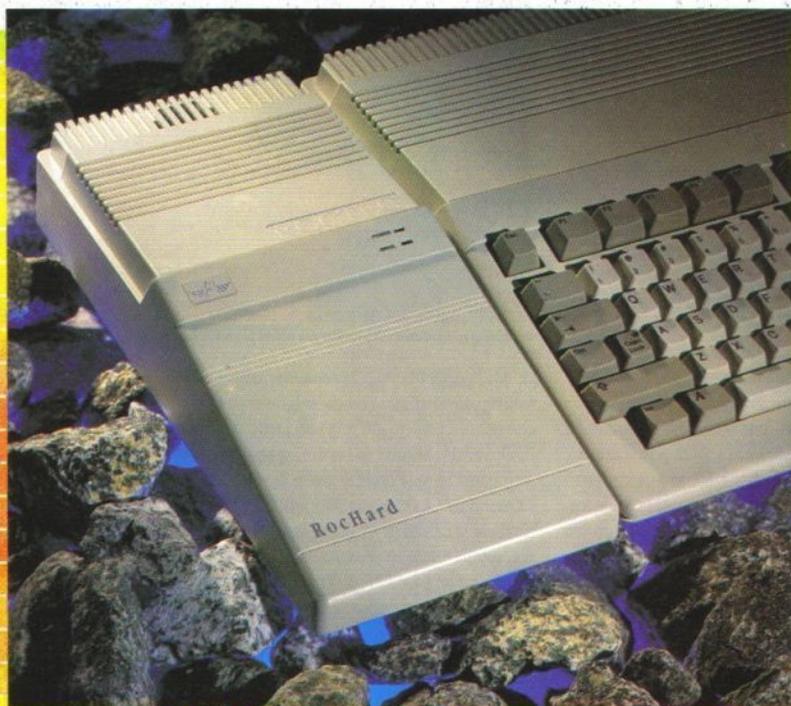
When you need speed...

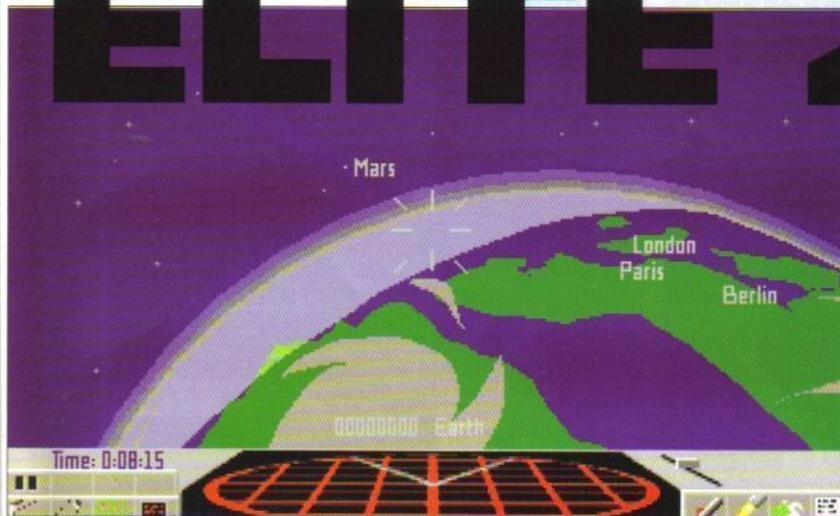
RocHard™ gives your A500 system a super-fast, high-capacity hard drive that leaves others in its wake

When you need memory...

RocHard™ internally supports hard drives with 40MB and above and the option of 8MB of SIMM RAM in four easy steps

When you need more...

RocHard™ allows you to add a second IDE drive internally and seven other SCSI peripherals - like extra hard drives and tape streamers

Hard Disk esterno IDE per A500 con alimentatore esterno in dotazione, autoboot, espandibile fino a 8Mb ram con 0 ram a bordo, opzione per interfaccia SCSI, porta esterna, disponibile con varie capacità

Bianco, 7 - 13062 CANDELO (VC) - Tel. (015) 2539743 r.a. F

ELITE 2

Londra, Parigi e Berlino sono solo alcune delle città che potrete visitare atterrando sulla Terra: il bello è che avvicinandovi potrete distinguere i vari monumenti come il Big Ben o la Torre Eiffel.

Ed eccolo, è lui: David Braben, il papà di *Elite 1* e *2*! Ehi, ma... Aspettate un momento! Ha una rivista di videogiochi in mano e ci sembra anche di riconoscerla...

La realizzazione di *Elite 2* da parte di David Braben e Ian Bell è cominciata nel 1984 ed è stata abbandonata nel 1986 per le scarse potenzialità dei computer di quegli anni. Da allora David ha lavorato quasi ininterrottamente sullo stesso progetto e il gioco che vedremo a Novembre sarà il frutto di più di cinque anni di lavoro. Le premesse per un futuro classico quindi ci sono tutte e, a questo punto, chi meglio di David ci può guidare attraverso i meandri di *Elite 2*?

Tau Ceti, Alpha Centauri, il Sole... Secondo David Braben, *Elite 2* non sarà solo un videogioco, ma un atlante astronomico digitale e, dopo aver visto vedere queste immagini, come possiamo dubitarne?

La quantità di poligoni presenti sullo schermo è impressionante e, nonostante le affermazioni fiduciose di David, è davvero inevitabile chiedersi a che velocità si muoveranno...

David Braben è un vero mito nel campo dei videogiochi: il suo capolavoro, *Elite*, ha probabilmente venduto più copie di qualsiasi altro gioco e milioni di appassionati hanno trascorso una quantità incredibile di notti insonni vendendo merci, abbattendo astronavi e attraversando gli angoli più remoti dell'Universo.

Ora sono passati più di 8 anni dall'uscita di *Elite* sugli otto bit e circa 5 da quella sui sedici bit (la cui versione non è stata realizzata da David), da allora il programmatore britannico ha puntato tutti i suoi sforzi su *Elite 2* (il titolo non è ancora definitivo e con ogni probabilità sarà diverso). Secondo David il secondo episodio è frutto delle idee nate per il primo *Elite*, solo che a quei tempi le macchine non erano abbastanza potenti per poter gestire un simile gioco.

"L'intera galassia è simulata sin nei minimi dettagli" dice orgoglioso David. "L'idea di base è che gli esseri umani si siano espansi per qualche centinaio di anni luce e che il resto dell'Universo sia completamente inesplorato. Il gioco inizia all'uscita di una gigantesca stazione spaziale a bordo di una misera astronave e, tramite i menù, è possibile dare un'occhiata alle cartine astronomiche. Queste mappe sono state disegnate con tecniche accuratissime e, al fine di rispecchiare il più fedelmente possibile la realtà, in collaborazione con una famosa università. Il bello è che il tutto tiene conto di una quantità di leggi fisiche come la continua espansione dell'Universo, la legge delle masse, le temperature dei pianeti, l'effetto gravitazionale e la presenza dei gas nell'atmosfera."

" È possibile commerciare merci o fare il pirata come nel primo *Elite* - spiega David - ma non è questo il fattore principale del gioco. Parliamo della Terra, ad esempio: sarà possibile atterrare in tutte le città principali e ci saranno un gran numero di particolari per distinguerle fra di loro. Se visitate Londra vedrete il Big Ben, a Parigi troverete la Torre Eiffel... Non ho ancora deciso come ci si sposterà, forse con un auto su cuscinetto d'aria."

"Inoltre è possibile eseguire balzi temporali o rimanere nello stesso sistema per tutta la partita - continua David - ma il bello è che tutto il gioco è una continua avventura in cui si possono compiere un numero incredibile di azioni, come leggere le ultime notizie quando si è fermi in uno spazioporto o trattare i prezzi delle merci, e in cui ogni azione influenza l'andamento del gioco.

Per fare ancora una volta un esempio, nel primo *Elite* quando si uccideva qualcuno tutto finiva lì; in *Elite 2* l'omicidio viene memorizzato e gli eventi successivi avvengono di conseguenza. Se fate saltare un'altra astronave potreste essere visti senza che ve ne accorgiate ed essere inseguiti dalla polizia. il tutto è molto intricato, realistico e, ovviamente, avvincente. Quello che voglio, comunque, è che la gente capisca che si tratta di un prodotto completo, ma non eccessivamente difficile da giocare, grazie all'uso massiccio di menu e sottomenu e all'utilizzo del mouse per un gran numero di operazioni."

"Siccome il gioco è immenso - spiega Da-

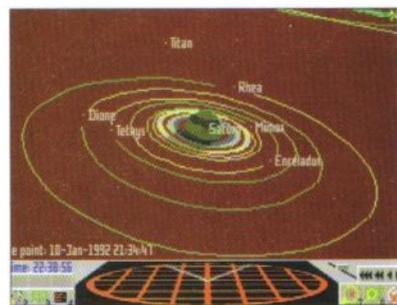
Il gioco tiene conto di innumerevoli fattori, visibili anche a occhio nudo. In questa schermata si può vedere il calcolo del punto di luce su un pianeta circondato da anelli (non confondetelo con Saturno!).

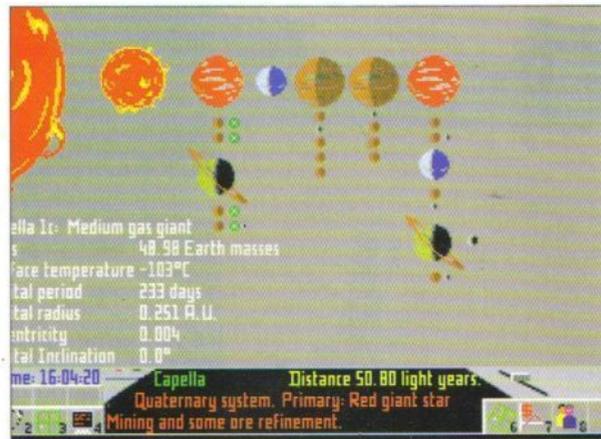
Una delle innumerevoli astronavi presenti in *Elite 2*. Notate la cura dei particolari e la scritta "Konami" interamente vettoriale nella parte posteriore.

vid - e ci vorrebbe più di un anno, viaggiando in linea retta, per compiere un giro della galassia è possibile accelerare il tempo e, poiché ogni cosa avviene in tempo reale, in questo modo gli eventi cambieranno più velocemente. Alcuni avvenimenti sono casuali e altri seguono la logica, molto più che nel primo *Elite*: se, ad esempio, seguite un'astronave stracarica di cibo, state pur certi che appena questa atterrerà nello spazioporto, il prezzo del cibo crollerà a zero, quindi è per voi conveniente precederla a tutti i costi.

Ovviamente potete anche combattere contro altre astronavi; occhio però, perché se venite imprigionati dalla Polizia Spaziale, il vostro cargo verrà confiscato e spedito su un altro pianeta. Invece di buttarvi nel commercio potete usare la vostra astronave per il trasporto di persone e, magari, riuscire a fare più soldi: via satellite riceverete i messaggi e le richieste di trasporto e in cambio potrete chiedere un bel gruzzoletto."

"Una volta diventati più ricchi e potenti - prosegue David - potete comprare astronavi più potenti, anche se allo stesso tempo diventerete un bersaglio primario per i pirati. Tenete anche conto che più le navi sono grandi, più sono lente e più consumano carburante, così vi conviene progettare ogni volta la rotta da seguire prima di avventurarvi. Male che vada potete arruolarvi nell'esercito spaziale e guadagnare soldi, medaglie e prestigio."

"Tecnicamente parlando, *Elite 2* è il più veloce programma con bitmap e vettori che abbia mai visto in vita mia. Io sto programmando le versioni Amiga e ST - spiega David - e un mio amico quella PC. Ogni versione sfrutterà al massimo la macchina su cui girerà: inoltre sarà sempre possibile aumentare o diminuire il numero dei dettagli per poter giocare a una buona velocità anche sui computer più lenti. Su Amiga ci saranno alcune schermate in HAM e su PC sarà sicuramente supportata la SVGA, vi posso garantire che il gioco sarà veramente massiccio. Quando volate vicino a una stazione spaziale potete intravedere astronavi che caricano e scaricano merci e, se vi fermate a Londra, osservare il tramonto o le lune di Plutone. Ogni personaggio ha le proprie caratteristiche e, sebbene non possiate parlarci faccia a faccia, potete sempre comunicarci via radio o attraverso un video. Anche i pianeti sono dettagliatissimi: Sa-

Saturno e i suoi satelliti sono solo uno dei centinaia di posti che potete scegliere per comprare o vendere merci.

Un'astronave sta per attraccare e vi precede nell'atterraggio sulla stazione spaziale di Titan City. No, non è un sogno: è *Elite 2*.

La descrizione di un sistema quaternario, con le caratteristiche generali e dei singoli pianeti. Tutti i fattori sopra descritti vanno considerati minuziosamente nell'elaborare la strategia di gioco.

Secondo David Braben, avvicinandosi ad una stella, un pianeta o un qualsiasi altro corpo celeste, non aumenta solo la grandezza dell'oggetto, ma il numero dei dettagli e dei particolari del corpo in questione. Questa tecnica, ampiamente dimostrata dalle tre foto qui sopra, permette di evitare spiacevoli inconvenienti come astronavi o pianeti che sbucano dal nulla o improvvisi rallentamenti dell'azione di gioco. Inoltre, siccome anche l'occhio vuole la sua parte, avvicinandovi sempre di più a uno spazioporto o a una città, potrete godere di uno scenario quantomeno spettacoloso e ricchissimo di animazioni. Insomma, *Elite 2* il tipico gioco che può essere anche guardato senza correre il rischio di annoiarsi.

turno, con i suoi anelli, e Marte, di un rosso infuocato, sono particolarmente spettacolari. Tutto questo è stato inserito perché non abbiamo avuto particolari limitazioni di memoria".

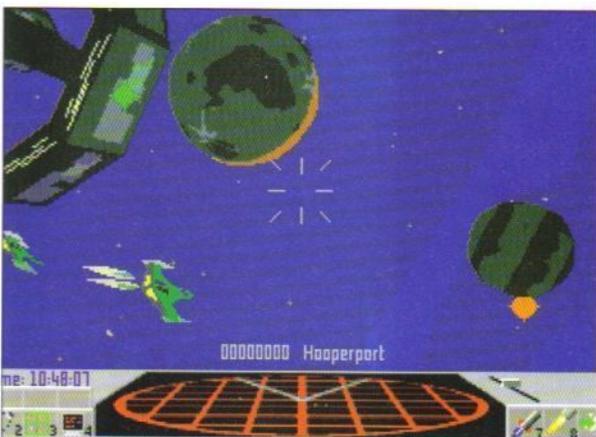
"Non ci sarà *Elite 3* - afferma David - perché, ora che ho creato queste routine grafiche velocissime, posso lavorare su un'idea differente diverso e fare, ad esempio, un gioco di mostri. Di sicuro continuerò a programmare seguendo gli sviluppi della tecnologia informatica: il Super NES è un'ottima macchina e non c'è nessuna ragione perché non possano esistere simulazioni alla *Elite* su questa console e quando vedrete *Elite 2* sul 16 bit della Nintendo sarete d'accordo con me. Il problema è che i Giapponesi, a differenza di Europei e Americani, tendono ad atrofizzarsi sempre sullo stesso genere di gioco e non cercano di inventare nuove idee. Spero che *Elite 2* venga convertito anche per CDTV e CD-I: in fondo non ci dovrebbero essere problemi. "

Una delle innumerevoli particolarità di *Elite 2* riguarda senza dubbio l'etichetta sotto la quale verrà lanciato: David ha infatti scelto per il proprio gioco la Konami, casa di grandi tradizioni, sia nel mercato videogiochistico "home", che in quello da sala. "Sono andato a trovarli quando il gioco era quasi finito - spiega David - e ne sono rimasto impressionato. La Konami ha una rete di distribuzione capillare negli USA e in Giappone e ha uffici in tutta Europa. Inoltre l'anno scorso è stata la casa con il maggior fatturato in tutto il mondo, maggiore di quello della Microsoft e non è poco. Il problema delle case europee è che non si occupano molto del mercato americano e giapponese. Ho sentito persino che in software house come la Microprose la filiale americana parla male di quella inglese e viceversa: questo è successo un po' di tempo fa e le cose possono essere cambiate, ma volevo comunque scegliere una casa con una presenza massiccia in tutto il mondo."

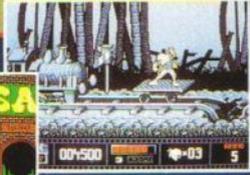
"Quello della programmazione - continua David - è un circolo vizioso: si comincia a programmare un gioco mettendoci tutto l'impegno possibile, si finisce in ritardo e pieni di debiti e si è costretti a iniziare un secondo gioco, solo per pagare i debiti del primo, e il tutto diventa sempre peggio man mano che si va avanti. Comunque la colpa di questo non è solo delle software house, ma anche dei programmatori. Un altro problema è che la maggior parte dei giochi sono tutti uguali; anche *Lemmings* non mi ha impressionato particolarmente. Questo è particolarmente vero nei giochi per console (soprattutto sul NES) ed è un peccato perché non c'è nessun motivo per non avere un titolo come *Wing Commander* o un simulatore di volo su una console. Se non vediamo questo genere di giochi su Megadrive e simili è perché molte case sono convinte che non piacciano ai videogiocatori da console. Io stesso ho avuto questo problema con molte case nel presentare *Elite*: era semplicemente troppo differente dal resto degli altri giochi, troppo serio e non così immediato."

"Non guardo tantissimi giochi - confessa Mr Braben - e mi limito ad andare a fiere e manifestazioni varie. Il mio genere preferito sono le simulazioni e non vedo l'ora di provare *Formula 1 GP* sul PC. Mi è piaciuto molto *Interceptor* della Electronic Arts: non è realistico, ma è incredibilmente divertente. In ogni caso l'unico gioco che mi ha veramente impressionato per la sua originalità è stato *Populous*."

A questo punto l'unica cosa che vorrete sapere è la data d'uscita di questo gioco colossale: David Braben e la Konami contano di farvi trovare *Elite 2* nei negozi per l'inizio di Novembre, perciò vi conviene tenere da parte qualche risparmio sin da ora!

Derek Dela Fuente

Questa schermata non merita commenti: date un'occhiata e giudicate voi stessi il livello della realizzazione. Si preannunciano altre notti in bianco per gli avventurieri videospaziali di tutto il mondo...

Un altro sistema descritto sin nei minimi particolari: ci sono sette pianeti di una certa dimensione e sei stelle che garantiscono la vita sui mondi che ne fanno parte.

PREMIERE
1 TON
DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA
SOFTEL
Via Antonio Salinas, 51/B - 00178 Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812
Première è un'avventura platform con scorrimento multi-direzionale che si svolge attraverso 6 livelli che rappresentano altrettanti set cinematografici.
Qualcuno ha rubato le pellicole dalle mani del giovane addetto al montaggio, proprio la sera precedente la "prima" del film. Il tuo compito è quello di frugare i set cinematografici in cui si stanno girando film in bianco e nero, film di fantascienza, film horror, cartoni animati, film western e film fantasy, alla ricerca delle pellicole rubate.
Riuscirai a recuperare il film rubato in tempo per la "Prima"?
SCHERMATE DELLA VERSIONE AMIGA
CORE
DESIGN LIMITED
DISPONIBILE PER COMMODORE AMIGA (1 MEGA)
ds House, 69/71A Ashbourne Road, Derby, DE3 3FS. Telephone (0332) 29779

LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE

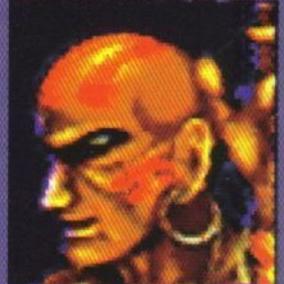
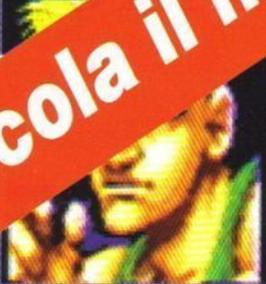
• NINTENDO • GAME BOY • SEGA • MEGADRIVE • GAME GEAR • SUPER NES • LYNX • PC ENGINE • NEO GEO

GAME power 9

Anno I n. 9 GAME POWER SETTEMBRE 1992 Lire 5000

MONDO PIZZA!
TURTLES IV PER SUPER NES

TAZ-MANIA
UN CARTONE ANIMATO PER MEGADRIVE

NEO GEO
SCHEDATI TUT... I GIOCHI PE... CONSOLE

È in edicola il numero di settembre!

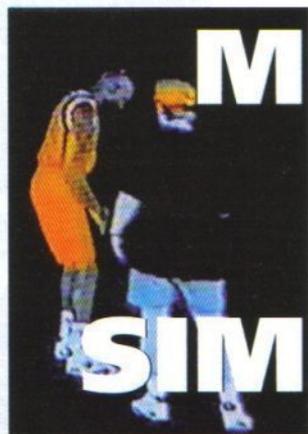
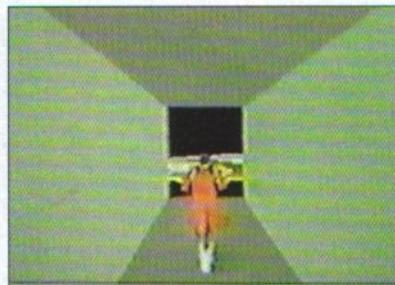
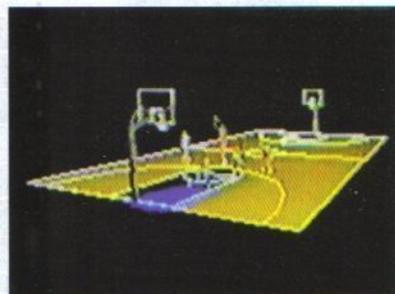
UCCHI,
MAPPE PER
MARIO LAND GB
NIAC MANSION NES
JOHN MADDEN MD
PILOTWINGS SN
I CODICI PER ACTION REPLAY MD

GRANDSLAM
FINALMENTE UNA VERA SIMULAZIONE DI TENNIS PER MEGADRIVE

TERMINATOR 2
ARNOLD RITORNA SU NES E GAMEBOY

BATTLETOADS • PRINCE OF PERSIA • MACROSS 2036 • SUPER SLAM DUNK • SAGAIA • CORPORATION • WIMBLEDON • SUPER FANTASY ZONE • CAVEMAN NINJA • PAPERBOY 2 • BILL ELLIOT'S NASCAR FAST TRACKS • ELEVATOR ACTION

MICHAEL JORDAN FLIGHT SIMULATOR

È uno fra i più grandi giocatori di basket di tutti i tempi, è forse l'unico uomo al mondo in grado di veleggiare nell'aere per più di tre minuti secondi, è l'idolo indiscusso dei ragazzi di mezzo pianeta ed ora è anche il protagonista di uno dei videogiochi più ambiziosi che siano mai stati realizzati. È lui, Michael "Air" Jordan.

Michael fa il suo ingresso in campo, passando per il tunnel degli spogliatoi.

Quest'inquadratura non sarà molto giocabile ma è sicuramente molto spettacolare.

Da qui le cose sono molto più facili e la qualità della grafica risalta maggiormente.

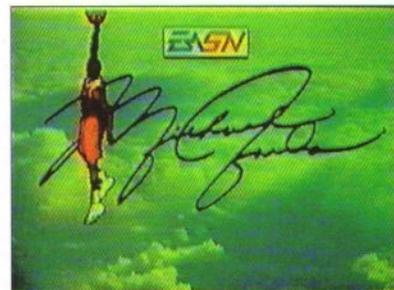
Michael Jordan si esibisce nella sua specialità: le schiacciate!

"La tecnologia dei simulatori di volo si unisce alle simulazioni sportive": queste le parole con cui il portavoce della Electronic Arts ha presentato *Michael Jordan Flight Simulator*, l'ennesimo titolo sportivo della Electronic Arts, software house già famosa in questo campo per gli stupefacenti *John Madden Football* (Amiga e Megadrive) e *EA Hockey* (Megadrive e, molto presto, Amiga). Questa volta, seguendo il trend delle produzioni statunitensi, la macchina prescelta dalla casa a stelle e strisce per il proprio gioco è il PC, mentre l'uscita nei negozi è prevista per ottobre, mese in cui prende il via il campionato NBA.

La qualità che distingue *MJFS* dalle altre simulazioni cestistiche (presenti, a dire il vero, in misura alquanto ridotta su PC e compatibili) è la visuale di gioco. L'inquadratura infatti non è fissa, ma segue lo svolgersi dell'azione e si sposta in continuazione: questa particolare tecnica è stata resa possibile da un sapiente mix fra sprite (giocatori e canestri) e poligoni (il campo di gioco). Il risultato è, a dir poco, spettacolare ed è un peccato che le immagini statiche di questa pagina non possano rendere merito all'azione di gioco, davvero frenetica (se si dispone di una macchina veloce, ovviamente). Vedendo una partita da spettatori si ha l'impressione di trovarsi davanti a un Super NES e all'ormai famoso Mode 7, recentemente utilizzato proprio per programmare un gioco simile, *Super Dunk Shot*, in cui l'azione di gioco viene rappresentata sempre con una visione dalle spalle del giocatore con la palla, con l'angolazione che varia a seconda della posizione occupata in campo.

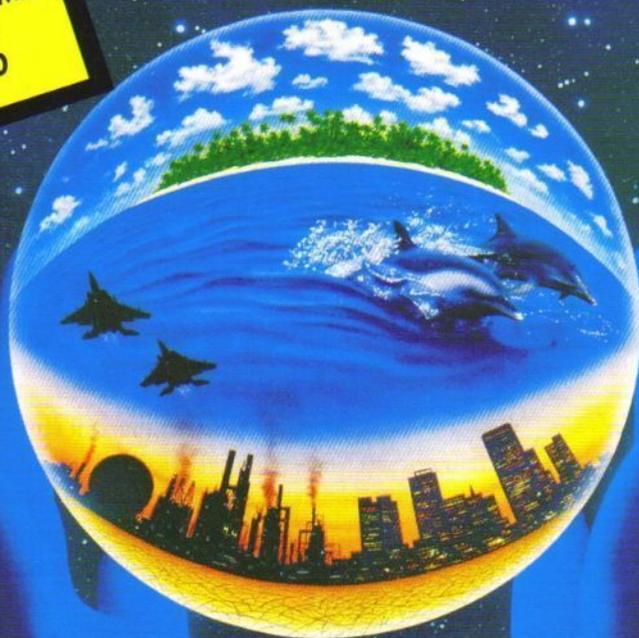
La macchina consigliata dalla Electronic Arts è un 386 a 25 MHz, anche se abbassando il livello di dettaglio sarà possibile giocare con un 286 a 16 MHz. La grafica supportata sarà la ormai abituale VGA a 256 colori e proporrà i movimenti digitalizzati del grande giocatore statunitense, che ha collaborato attivamente alla realizzazione del programma a lui dedicato: Michael ha infatti provato ripetutamente il programma della EA e ha persino disegnato gli schemi e le tattiche che verranno utilizzati nella versione finale. Per digitalizzare i suoi movimenti Jordan ha dovuto sottoporsi ad un vero e proprio tour de force, in cui doveva compiere tutti i gesti tipici di una partita di pallacanestro da una miriade di angolazioni differenti, questo per poter restituire sullo schermo la stessa sensazione che ha uno spettatore di fronte a delle riprese televisive.

Insomma, per tutti coloro che vanno in visibilio per le sue acrobatiche schiacciate (e qui in redazione non sono pochi) il gioco sarà un autentica pacchia; per gli altri, invece, si potrebbe rivelare semplicemente la migliore simulazione cestistica mai apparsa fin ora. Non ci resta che aspettare il prossimo mese...

Simone "Air" Crosignani & Andrea Minini

Anche *Michael Jordan Flight Simulator* appartiene alla serie dell'Electronic Arts Sports Network.

http://speccy.altervista.org/

MILLENIUM METTE IL MONDO NELLE TUE MANI

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10

GLOBAL EFFECT

Costruisci le centrali elettriche per fornire le risorse e ingrandire le tue città.

Costruisci le basi militari per attaccare e difenderti.

Crea le foreste ed i parchi per combattere l'inquinamento mondiale.

Controlla il tasso di inquinamento, d'anidride carbonica e lo strato di ozono.

Ricerca le risorse naturali e controlla la stabilità sismica.

Un mondo lontano - una nuova civiltà. L'equilibrio delicato del pianeta si trova nelle tue mani. Dovrai affrontare le molteplici sfide di un vero leader mondiale - le decisioni che prenderai potranno salvare il pianeta dal surriscaldamento e dall'inquinamento.. Le tue forze potranno sconfiggere il nemico che sta cercando di distruggere le tue città, avvelenando il tuo pianeta.
Il mondo e il potere sono nelle tue mani!

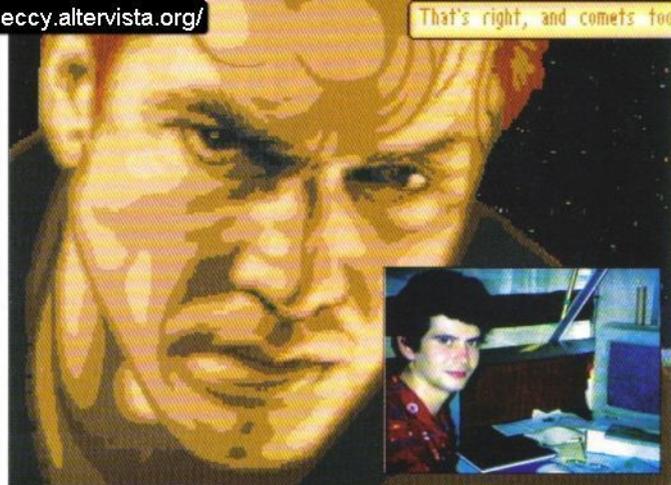
Tieni costantemente sotto controllo lo stato del tuo pianeta.

**Amiga screen shots*
© Millennium 1992

SOFTWARE E MANUALE IN ITALIANO

MILLENNIUM

Disponibile per **AMIGA** 1 Mb - **PC** VGA 256 colori - Scheda Ad-Lib, Roland, Soundblaster.

That's right, and comets too

Frédérick Raynal, programmatore di *Nightmare in Derceto.*

QUANDO CTHULHU CHIAMA...

L'attesa sta finalmente per terminare: il temuto Grande Antico si materializzerà fra breve sugli schermi dei vostri PC! Come si può riuscire a trasferire l'atmosfera di un gioco di ruolo horror in un videogioco? Siamo andati a Lione per incontrare i programmatori della Infogrames che stanno lavorando ai primi due episodi della serie di *Call of Cthulhu* e scoprire cosa stanno combinando.

Il compito della Infogrames non era sicuramente dei più facili: dopo aver acquisito i diritti di sfruttamento del marchio *Call of Cthulhu* dalla ditta statunitense di giochi di ruolo Chaosium, la software house francese si trovava di fronte ad uno dei problemi più spinosi della storia del software videoludico.

I miti di Cthulhu, per i pochi chi non lo sapessero, sono stati creati dallo scrittore americano H.P. Lovecraft a cavallo tra gli anni Venti e Trenta e costituiscono una delle colonne portanti della letteratura horror moderna. L'idea di civiltà aliene antichissime, che riposavano sulla Terra in attesa di essere risvegliate, ha angosciato migliaia di lettori di tutto il mondo, e in molti hanno spento la luce con terrore dopo aver finito di leggere l'ultima pagina di una delle deliranti novelle di Lovecraft.

La tensione creata dall'autore statunitense nei suoi racconti era sempre e comunque determinata dall' abilità nel riuscire a creare un senso di oppressione e di pericolo inevitabile nei suoi lettori. Da qui la necessità di porre in primo piano l'atmosfera in un'eventuale conversione computerizzata delle sue opere.

Bisogna ammettere che alla Infogrames sono partiti fin dal principio con il piede giusto: dopo aver deciso di dare vita ad una vera e propria serie di giochi dedicata a *Call of Cthulhu*, i boss della casa francese hanno affidato il compito di curare la trama e l'ambientazione dei giochi della serie a Hubert Chardot, un esperto del gioco di ruolo originale.

Hubert ha infatti diversi anni di esperienza come giocatore di *Call of Cthulhu* e si è preoccupato di restituire nel modo più fedele possibile il "feeling" delle opere lovecraftiane ai videogiocatori. Per esempio in *Call of Cthulhu 2: The Shadow of the Comet*, Hubert ha preteso che tutte le case fossero riprodotte utilizzando delle foto digitalizzate, e in seguito ritoccate, di autentiche magioni appartenenti all'epoca in cui sono ambientati i racconti di Lovecraft. Il risultato finale, come potete giudicare dalle foto, è senza dubbio molto interessante e contribuisce a migliorare la sensazione di realismo che viene restituita al giocatore.

La genesi del primo titolo della serie (che ora dovrebbe intitolarsi *Nightmare in Derceto*, vedi box) è stata abbastanza travagliata: Frédérick Raynal era incaricato dai vertici della Infogrames di creare un gioco ad ambientazione "dark", l' idea lo allettava, ma solo se avesse potuto realizzarlo in 3D. La sua proposta venne accolta e fu così che, due anni or sono, cominciò a lavorare a *3Desk*, il tool di sviluppo che gli avrebbe permesso di creare il

DA UN DISEGNO AD UN GIOCO

Quando a Frédérick Raynal proposero di realizzare un gioco con un ambientazione dark, fu questo disegno a determinare l'atmosfera che avrebbe dovuto permeare la sua creazione. Successivamente l'acquisizione dei diritti di *Call of Cthulhu* arrivò a completare l'ambientazione di quello che sarebbe poi divenuto *Nightmare in Derceto.*

Ritroverete quest'atmosfera in *Nightmare in Derceto.*

http://speccy.altervista.org/

gioco esattamente nel modo in cui aveva preso forma nella sua mente.

Frédérick spiega: "Avevo intenzione di programmare un gioco che non diventasse obsoleto con il trascorrere degli anni. Se provate a caricare un gioco di due o tre anni fa su un 386 o un 486, vi renderete conto che gira troppo velocemente: i programmatori avevano cercato di fare del loro meglio con le macchine dell'epoca e non avevano tenuto conto dei possibili sviluppi hardware."

"*3Desk* è stato realizzato con il preciso scopo di produrre un gioco che migliorasse di pari passo con l'hardware." Il programma permette di disegnare ed animare degli oggetti in grafica vettoriale; fin qui nulla di nuovo, ciò che però lo distingue dai suoi predecessori è la sua capacità di adattarsi all'hardware su cui gira.

"Quando si deve creare un oggetto in *3Desk*, - continua Frédérick - bisogna definire tutte le relazioni che collegano i movimenti delle varie parti. Si stabiliscono poi, per ciascuna animazione, alcuni frame chiave che saranno visualizzati da tutti i computer. Sarà il programma a riconoscere l'hardware su cui sta girando e a definire i quadri di animazione aggiuntivi, a seconda della velocità della macchina."

Un discorso difficile, certo, ma che si traduce in animazioni fluide su 386 e 486 e comunque veloci anche su un 286. Frédérick scherzando dice che quando usciranno i 586 sarà come guardare la televisione e per quello che abbiamo visto sin ora siamo quasi portati a crederglì.

Un altro vantaggio di *3Desk* è che gli oggetti si muovono con la stessa velocità su tutti i computer, particolare che, dal punto di vista della sceneggiatura del gioco, si rivela fondamentale: il ritmo degli avvenimenti sarà lo stesso su qualsiasi macchina voi giochiate e, i Segugi di Tindalos non arrancheranno penosamente verso di voi su un 286, ma vi assali,ranno con la stessa "verve" dei loro fratelli su 386.

Il sistema di gioco del secondo titolo, *Shadow of the Comet*, è sicuramente meno innovativo ma non per questo meno efficace. Utilizza, infatti, le stesse tecniche già adottate da *Eternam*, la bizzarra avventura ambientata in un parco giochi che abbiamo recensito sul numero scorso.

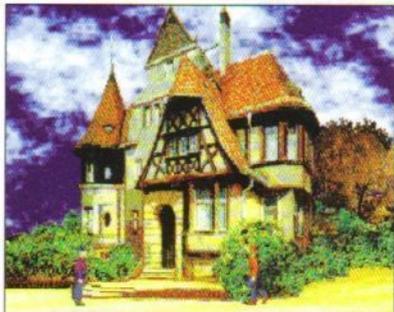
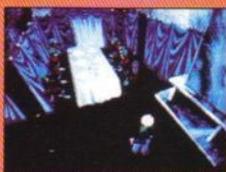
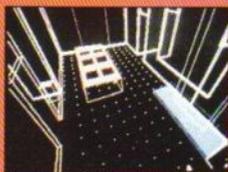
Shadow of the Comet ha un aspetto molto più classico e ricorda dal punto di vista grafico altri giochi come *Monkey Island* e *Lure of the Temptress*. Ciò che lo distingue da questi prodotti è l'impressionante numero di animazioni in primo piano che vengono utilizzate, nel corso della vicenda, per evidenziare tutte le azioni importanti del nostro personaggio.

Nel corso del gioco dovrete guidare Randolph Carter, un intraprendente fotografo, che si reca nel villaggio di Innsmouth per immortalare il passaggio della cometa di Halley. Il suo viaggio è stato motivato dal ritrovamento di un testo di Lord Boleskine che, 76 anni prima, aveva assistito di persona al fenomeno, ottenendo dei risultati straordinari in un punto preciso della foresta che circonda Innsmouth.

Randolph si trova bloccato nel villaggio fino all'arrivo del prossimo traghetto e deve cercare di farsi amica una parte della popolazione locale. Il compito, trattandosi di un piccolo villaggio, si rivela arduo e Randolph incontra molta diffidenza da parte dei "villici".

Come nel primo gioco, in *Shadow of the Comet* è necessaria molta investigazione per risolvere i misteri che avvolgono il villaggio di

GENESI DI UN AMBIENTE

In *Nightmare in Derceto* tutti gli ambienti vengono prima disegnati in grafica vettoriale wireframe e poi, una volta scelta l'inquadratura, ogni elemento viene completato in grafica bitmap. Alla fine vengono aggiunti gli oggetti poligonali che, in questo caso, sono una schiera di zombi affamati. Tutta la grafica bitmap è stata disegnata da Yaël Barroz, che l'ha realizzata interamente con il mouse, ponendo molta cura nella riproduzione degli arredamenti d'epoca.

Le case che si visitano in *Shadow of the Comet* sono state digitalizzate e ritoccate da immagini o stampe d'epoca.

APPASSIONATI DI MODELLISMO?

***Shadow of the Comet* è interamente ambientato nel villaggio di Innsmouth, nella migliore tradizione Lovecraftiana. Per migliorare il realismo e avere un'idea ben precisa delle distanze nel gioco, il team di sviluppo ha creato questa riproduzione in miniatura del villaggio. Per realizzarla sono state necessarie diverse ore di lavoro, ma alla fine Norbert e compagni erano sicuri che il buon Randolph Carter non si sarebbe perso!**

Tutte le schermate di *Shadow of the Comet* sono state disegnate anche in versione "by night".

Innsmouth. L'innocuo villaggio si rivelerà colmo di oscuri segreti, e Randolph arriverà addirittura a dover salvare la Terra nel corso delle sue avventure.

È interessante notare come tutti i paesaggi siano stati realizzati due volte: la prima per le azioni diurne e la seconda per tutte le sezioni notturne dell'avventura. Questo espediente consente un maggiore realismo rispetto alla maggior parte dei giochi che, per le sezioni notturne, se la cavano spesso utilizzando una versione di quelle diurne con i colori modificati.

Abbiamo chiesto ai programmatori dei due giochi il loro parere sulle tecnologie del futuro: realtà virtuale, CD-ROM e CD-I.

"Sono convinto che la realtà virtuale costituirà il cuore del divertimento elettronico del futuro. - spiega Frédérick Raynal - Le tecniche che ho utilizzato nella realizzazione di *Nightmare in Derceto* si presterebbero ottimamente per un simile utilizzo. Il CD-ROM e il CD-I sono degli ottimi tentativi ma, personalmente, credo che siano ancora lontani dall'interattività vera e propria che è necessaria per giocare. Si dovrebbero utilizzare delle macchine molto più potenti. Spero che i tempi siano presto maturi per il mio primo lavoro in realtà virtuale. Non vedo l'ora di incominciare!"

"Sono entusiasta del CD-ROM: per FM Towns esistono già cartoni animati interattivi che mi fanno impazzire. In *Eternam* ho cercato di ricreare quel feeling e con *Shadow of the Comet* conto di migliorare ulteriormente il risultato" - queste le parole di Norbert Cellier che, per onor di cronaca, stava giocando con un FM Towns al nostro ingresso nel suo ufficio.

I due lavori sono in avanzata fase di sviluppo; *Nightmare in Derceto* dovrebbe essere pronto per il mese di ottobre, mentre *Shadow of the Comet* seguirà a ruota in novembre. Sperando che l'approvazione del grande Cthulhu li accompagni, aspettiamo solo di poterli recensire per voi!

Andrea Minini

SENZA FINE...

Così almeno appare la genesi del nome del primo gioco dedicato a Cthulhu: entrando nei locali del team di Frédérick Raynal & C., si viene accolti da una serie di cartelli che indicano i vari nomi assunti dal gioco durante la fase di sviluppo. La Chaosium ha ultimamente proposto *Nightmare in Derceto* e sembra che questo sarà il titolo definitivo. Il team della Infogrames desiderava, infatti, inserire nel titolo un nome che identificasse il gioco in maniera inequivocabile. Ma chissà...

Queste inquadrature contribuiscono a ricreare le atmosfere angoscianti dei libri di Lovecraft.

La seconda parte di *Nightmare in Derceto* vi vedrà impegnati in azioni alla *Prince of Persia*.

L'animazione degli spari e del ricaricamento del fucile a pompa è incredibilmente realistica.

Ogni azione in *Shadow of the Comet* ha la sua animazione in grafica vettoriale. Qui stiamo scassinando un lucchetto.

CTHULHU: IL GIOCO DI RUOLO

Fino a pochi anni or sono il gioco di ruolo era un passatempo limitato a una ristretta elite e *Call of Cthulhu* veniva giocato in pochi circoli di aficionados.

Da due anni in qua, però, la situazione è cambiata grazie all'impegno della Stratelibri che ha incominciato a tradurre in italiano i lavori della Chaosium.

***Il Richiamo di Cthulhu* vi permette di interpretare il ruolo di un investigatore dell'occulto degli anni Venti che deve affrontare gli orrendi mostri partoriti dalla mente di Lovecraft, nel tentativo di impedire loro la conquista del mondo, la distruzione globale o altri piani nefandi.**

Per il gioco sono disponibili avventure, supplementi e persino una fanzine, *L'Eco di Arkham*, che riporta quadrimestralmente tutte le novità e le curiosità riguardanti il mondo di Cthulhu.

Se vi appassionano i film o i racconti dell'orrore non possiamo che consigliarvi questo prodotto che, in America, è stato pluripremiato e vi potrà garantire ore e ore di divertimento sul filo del rasoio.

Per ulteriori informazioni contattare: Stratelibri 02/29510317.

http://speccy.altervista.org/

THALAMUS

THE COMPUTER GAME

By Cirrus Software

Caratteristiche:
Selezione dei giocatori in campo e volti digitalizzati degli stessi

Foto digitalizzate di Highbury e delle migliori azioni in campo

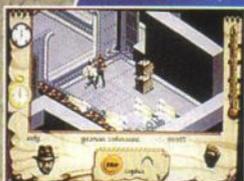
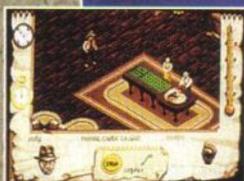
Campo in proporzioni reali ed azione di gioco velocissima (50Hz)

Opzione per due giocatori

Sostituzioni, ammonizioni, rigori, calci d'angolo ecc...

Commento della partita

Sezione manageriale con tutte le coppe europee, leghe, coppe minori ed il campionato mondiale dei club

Database che può essere aggiornato con informazioni supplementari per futuri data disk.

Opzione di load/save

Lo stato dell'arte nei giochi di calcio!
I tuoi riflessi e le tue capacità manageriali saranno messe a dura prova in questa completa ed entusiasmante simulazione arcade/strategica!

Disponibile per Amiga ed Amiga Plus

Approvato ufficialmente dall'Arsenal FC

TEX WILLER

LAVORI IN CORSO · LAVORI IN CORSO · LAVORI IN CORSO ·

Il western all'italiana è famoso in tutto il mondo, Sergio Leone ha dimostrato che il western può essere molto di più che una serie di sparatorie senza senso e Bonelli ha contribuito a diffondere il fumetto western oltre ogni limite, almeno in Italia. Dopo le trasposizioni videoludiche di *Dylan Dog* e *Diabolik*, è ora il turno di *Tex*, il fumetto più venduto in Italia.

La Simulmondo è infatti riuscita a stringere un accordo con la Sergio Bonelli Editore per l'utilizzo del personaggio di Tex nei suoi videogiochi.

"Siamo felici di poter includere nel nostro gruppo di personaggi anche il re del fumetto italiano: Tex "Aquila della Notte" Willer, il ranger che tantissimi italiani hanno spesso sognato di imitare e che, dopo i libri e il film, avrà modo di esprimere tutta la sua forza e il suo carattere, anche in versione interattiva." - questa la dichiarazione entusiasta di Francesco Carlà, presidente della Simulmondo e grande appassionato dei fumetti di Tex Willer.

La Simulmondo, grazie ad un accordo pluriennale, prevede di realizzare una serie di avventure interattive e di videogiochi; il primo titolo si intitolerà *Piombo Caldo* e verrà pubblicato questo inverno.

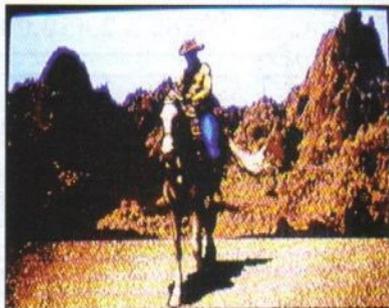
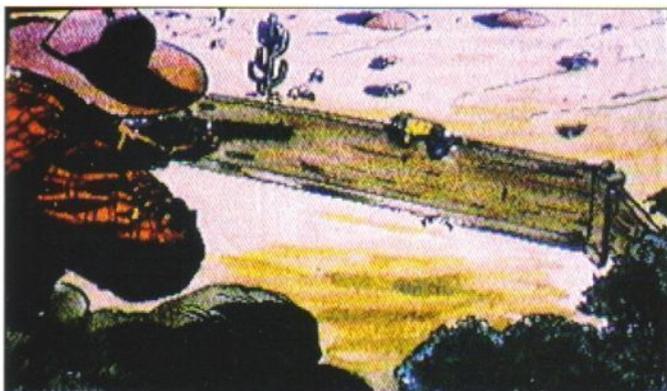
Piombo Caldo sarà un'avventura grafica e la Simulmondo sostiene che si tratterà della loro avventura "più interattiva". Le caratteristiche tecniche sono di tutto rispetto: il programma sul PC utilizzerà la scheda VGA e le schede audio AdLib, Soundblaster e Soundblaster Pro e sull'Amiga le caratteristiche grafiche saranno spinte al massimo delle capacità della macchina.

Il sistema di dialogo promette di essere facile da utilizzare e abbastanza sofisticato da adattarsi anche a situazioni complicate, queste promesse dovranno comunque essere verificate sul gioco finito.

La grafica rende onore e gloria al mitico fumetto di Bonelli.

Nel gioco saranno inclusi i quattro personaggi più famosi della serie a fumetti: Tex; Kit Carson, il suo inseparabile padrino; Kit Willer, il figlio di Tex, giovane e impulsivo; Tiger Jack, l'indiano della tribù dei Navajo che darebbe la sua vita per salvare quella di Tex.

Nelle prime 10000 scatole di *Piombo Caldo* sarà inserito un pin di Tex e della Simulmondo che farà la gioia di tutti i collezionisti di queste spillette ormai popolarissime.

Tex ha segnato la cultura fumettistica di almeno 3 generazioni e il suo successo non sembra destinato a diminuire, i giochi a lui ispirati saranno quindi dei grossi successi in termine di vendite, speriamo che lo siano anche dal punto di vista della programmazione.

Andre Minini

Riuscirà Tex a salvarsi da questo infido agguato?

http://speccy.altervista.org/

PC COMPATIBILI

PC 286 L. 1.200.000
16 MHz/21, Case Tower
1MB Ram, 1 Disk Drive 3,5" 1,44 Mb, Monitor Multisync VGA a colori 1024x768, HD 42Mb, Controller HD FD AT Bus, con 2 seriali, 1 parallela, game, cavi, scheda VGA 800 x 600, tastiera Chinoy 102 tasti, Switch, DOS originale 5.0 italiano

PC 386 SX L. 1.500.000
20/26 MHz,
configurazione come modello precedente

PC 386 L. 1.800.000
25/33 MHz con 4 MB di RAM
configurazione come modello precedente

PC 386 L. 1.900.000
33/56 MHz, con 4 MB di RAM
configurazione come modello precedente con cache memory da 64 Kb

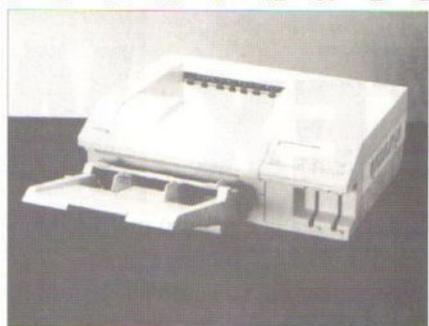
PC 386 L. 2.090.000
40 MHz, con 4 Mb di RAM
configurazione come modello precedente con HD 130 MB

PC 486 L. 2.650.000
33 MHz HD 120 Mb
configurazione come modello precedente con matematico integrato

PC 486 L. 2.990.000
33 MHz HD 200 Mb
come modello precedente

TUTTI I MODELLI sono comprensivi di Monitor Multisync, scheda VGA 1024 x 768.

IVA compresa su tutti gli articoli

S T A M P A N T I

Stampante LC 20 B/N 9 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics	L.	375.000
Star LC 200 B/N e color 9 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics	L.	490.000
Star LC 24/200 colori e B/N 24 aghi 6 font bidirezionale grafica, centronics	L.	750.000
Star LC 15 136 colonne	L.	650.000
Nec P20 24 aghi multifont	L.	680.000
MPS 1230 Commodore, 9 aghi 120 cps, grafica Bianez	L.	299.000
MPS 1270 Commodore, grafica Bianez, Inkjet, parallela	L.	299.000
MT 81 Manne Sman	L.	280.000
Citizen 124 D 24 aghi swift 80 c.	L.	570.000
Diconix Inkjet 80 colonne	L.	399.000
Toshiba 24 aghi 132 colonne, RS232 + Centronic	L.	700.000

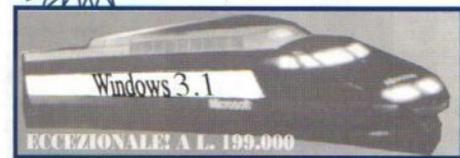
NOVITÀ NOVITÀ

NUOVI PC PHILIPS

PC 286 e 386 con HD 40 Mb, Ansambler, Geo Work, Enciclopedia internazionale e CD incorporato al prezzo eccezionale di:

286 a 2.200.000 IVATO
386 a 2.450.000 IVATO

NOVITÀ NOVITÀ

M O N I T O R S

Monitor Philips 8833 stereo a colori	L.	400.000
Monitor Commodore 1084-S Stereo originale a colori	L.	450.000
Monitor NEC 3GF Multisync, Antiflicker a colori	L.	1.099.000
Cavo speciale per 8833-II & 1084-S	L.	29.000
Tuner TV Philips per trasformare il monitor in televisore	L.	170.000

HARD DISK INTERNO PER AMIGA 500
A £ 1.099.000
80Mb formattati, Hard Drive 2", Interfaccia di alta qualità.

Atari Lynx con California Games £. 179.000

SYNCRO EXPRESS PC

HARD DISK AD ALTA VELOCITÀ IN GRADO DI PRODURRE COPIE DEI VOSTRI DISCHI IN SOLI 30 SECONDI!!

È SEVERAMENTE VIETATO FARE COPIE DEL MATERIALE!!

Syncro Express è un sistema per la duplicazione di floppy disk che produce la copia in circa 30 secondi • Syncro Express è composto da hardware e da software per compatibili PC AT • Syncro express richiede un PC con 2 disk drive, e funziona controllando la seconda unità come slave, ignorando il controller del PC. In questo modo si ottiene una duplicazione ad alta velocità • Menu per la selezione delle tracce di Start End, fino a 85 tracce • Molto semplice da usare, non necessita di conoscenze particolari, si installa in pochi minuti • Perfetto per il trasferimento fra dischi da 5.25' e 3.5' (copia dischi della stessa capacità) • Ideale per club, associazioni e per i vostri dischi • Non dovete più aspettare per avere una copia • Probabilmente il miglior sistema di duplicazione che si possa servire • Con l'utilizzo della tecnologia CUSTOM LSI CHIP, la scheda Syncro Express può trasferire una immagine MFM dal disco originale direttamente sul vostro disco vuoto, semplicemente e senza conoscenze particolari. Sono necessari due lettori per Floppy Disk.

SOLO L. 150.000

MIDI CARD £ 172.000

MUSIC STUDIO £ 75.000

UN COMPLETO PACKAGE MIDI PER PC

Progetto Hardware innovativo. Ha una serie inimitabile di caratteristiche per i musicisti, gestisce tutti i monitors da mono a VGA, compatibile PC XT/AT, può stampare gli spartiti su stampanti ad aghi o laser, facilissimo da usare, controllo via mouse, compositore ed editore di musica, interfaccia MIDI in tempo reale, input da tastiere e strumenti MIDI, sequencer con editor-playback dal synt interno o da qualunque unità MIDI esterna.

VIDEON £. 590.000

Converte direttamente a colori senza filtri e passaggi, in un tempo minimo le tue immagini a coloti digitalizzale da telecamera o videoregistratore su AMIGA. Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Pixelisation, Line art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Reali 3D surface mapping. Per Amiga 500/1000/2000. Digitalizza da 2 a 4096 colori.
Supporta le seguneti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 X 256	384 X 282
320 X 512	384 X 564
640 X 256	768 X 282
640 X 512	768 X 564

Carica qualsiasi immagine IFF. Salva in formato IFF. Facile da usare e installare. Sono inclusi i cavi, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

SCANNER DI ALTA QUALITÀ A 400 DPI PER IL TUO PC!!!

Drive esterno per Amiga L. 115.000, con antivirus L. 199.000 (questo particolare drive, molto veloce, contiene un antivirus hardware che consente di distruggere qualunque virus finora conosciuto.

Drive Interno A500 L. 125.000

Hard Disk Nexus da 52Mb	**L.**	**900.000**
Hard Disk Nexus da 114 Mb	**L.**	**1.150.000**

Fast File System, DMA Fast Ram, espandibile a 8Mb di Ram

NEX INTERNATIONAL

HARDWARE E SOFTWARE

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

Modem interni L. 399.000
PC Amiga 2000 DOS
300/1200/2400/4800 + Fax

ROCGEN PLUS VIDEO L. 249.000
Genlock professionale per S-VHS. Permette la miscelazione di immagini da sorgenti video con immagini da computer per ottenere ad esempio titolazioni. Questa versione presenta notevoli miglioramenti rispetto alla precedente. Indicato per titolazioni su video cassette.

SOLO
L. 279.000

SCANNER DI ALTA QUALITÀ A 400 DPI PER IL TUO AMIGA!!!
Completo di Hardware e di Software.

ADRAM 2080 £. 240.000
SCHEDA DI ESPANSIONE CON 2 MB DI RAM
ESPANDIBILE AD 8 MB DI RAM PER IL TUO AMIGA 2000.

L. 699.000

AMIGA 600 - NOVITÀ ASSOLUTA
Ram 1Mb, Clock a 32 bit, Interfaccia HD incorporata, Modulatore PAL incorporato.
Con HD 20 Mb da 2,5" L. 900.000
PER ALTRE CONFIGURAZIONI TELEFONARE.

"GVP" SPECIAL £. 2.500.000
Fai diventare il tuo Amiga 2000 un Amiga 3000 con la GVP 68030 a 33MHz con accelleratore (32 bit), opzione per il coprocessore matematico 68882, floating point processor 4 o 8Mb a 32 bit 80ns di Ram opzionali. Autoboot hard disk controller di serie, tre volte più veloce dell'Amiga 2500, il più veloce controller hard disk a 32 bit (700 HK in un secondo). DMA disponibile automaticamente autoconfigurante. Nibble mode Drams. (Burst mode o wait state) 16/25 MHz (possibilità di avere su un solo slot, hard disk fino a 80Mb).

COPIATORE PER AMIGA L. 50.000
- Back-Up del disco alla velocità della luce.
- Copie dal drive interno al drive esterno.
- Back-up di un Amiga disk in soli 40 secondi.
- Back-up di dischi Atari PC
- Copia su tre drive esterni alla volta.
- Stop a tutti i drive esterni cliccando.
- Contine anti-virus switch, previene i virus caricandosi automaticamente al reeboot.
- Lavora su A500 o A2000.

VIDEOGENLOCK PER AMIGA

£ 279.000

Video input 1V.pp su 75 ohm
Video out 1V.pp su 75 ohm
Banda passante 6 MHz +/- 1db
Connessioni: in/out connettori CINCH.
Monitor vaschetta 23 poli
Controlli: posteriore inserito/disinserito, anteriore sezlezionabile tra solo video, solo computer, video con sovrapposto computer
Fader per la regolazione della sovrapposizione
Alimentazione 12 V. 100 mA prelevata dal computer.

ATONCE
£ 440.000

SUPER VHS "GEN 2" GENLOCK PROFESSIONALE BROADCASTING VERSIONE JUNIOR SOLO L. 990.000
Un Genlock Professionale BROADCASTING ad un prezzo strabiliante. Straordinario Genlock Broadcast Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 MHz, 7 esclusivi effetti video, cromainvert, buca il nero, negativo, positivo, solarizzazione. RGB passante, Croma-Key....

ESPANSIONE DI MEMORIA CORTEX DA 8MB DI RAM PER A500 L. 850.000
ESPANSIONE A 2MB PER A600 L. 199.000

NOVITÀ ASSOLUTA

APOCALYPSE
SOLO
£. 69.000

Nuovo copiatore Hardware e Software in grado di copiare in 50 secondi circa qualsiasi programma di gioco protetto od originale. Molto semplice da usare non necessita di conoscenze particolari. Perfetto trasferimento, duplicazione ad alta velocità. Tecnologia Hardware d'alta qualità.
Copie per uso personale.

HARD DISK NEX DA 52MB PER A500 A L.799.000

GOLDEN GATE
386 SX 25 MHz
PER AMIGA 2000
£ 900.000

Commodore CDTV
Avrete tutta la potenza di un vero Amiga 500 unita alla mega memoria di un CD al prezzo incredibile di **£. 850.000**.

Tastiera a richiesta per sole **£. 100.000**.

Adattatore per tastiera PC a **£. 50.000**.

NEW AMIGA ACTION REPLAY MK III

Per A500 £ 150.000
Per A2000 £ 169.000

LA CARTUCCIA FREEZER-UTILITY PIU' POTENTE AL MONDO.
Salva l'intero programma in memoria sul disco. Super potente modo di allenamento. Sprite Editor migliorato. Individuazione di virus. Burst Nibbler. Show motion mode per rallentare le azioni di gioco. PAL o NTSC compatibile. Restart del programma. Altri comandi CLI. Full status reporting. Uso del joistik. Potente picture editor. Controlli di debugging. Music Sound Tracker. Espansione di memoria RAM. Autofire Manager. Set map. Diskcoder. Supporto di stampa. Disk monitor. File requestor... e tanto altro ancora!

RAM MASTER II
Se vi serve ancora più potenza, la RAM-MASTER II fa per voi.
- Aggiungete 1,5 Mb al vostro A500 ottenendo 2 Mb di RAM
- Utilizza le ultimeDRam da 1 Mbyte con consumo ridottissimo
- RAM-Master II richiede Kickstart 1.3
- Orologio e calendario sulla scheda
- Connessione di alta qualità
- 12 mesi di garanzia
- Si inserisce facilmente nello slot del vostro A500
- Non richiede saldature

SOLO £ 215.000 CON 1,5 MB DI RAM, SOLO £ 95.000 PER LA SCHEDA SENZA RAM

UPGRADE DI 2 MB PER IL VOSTRO A500

NEX È APPLE POINT • NEX È APPLE POINT • NEX È APPLE POINT • NEX È APPLE POINT • NEX È APPLE POINT • BY EPSYLON

http://speccy.altervista.org/

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere.
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

CONFRONTA E CONTRASTA Un punto di riferimento costante: il gioco viene confrontato con il titolo che più gli si avvicina, o con il film o coin-op da cui è stato tratto.

POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto ed il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno spratutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete ancora tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali della recensione principale contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

K-PARAMETRI

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

PROJECT X (Team 17)

I vecchi programmatori di demo... dimostrano la loro bravura. Grafica come non si era mai vista, frenesia, botti, lampi e cotillon in una delle più grandi feste del colore mai apparse sul vostro Amiga.

AVVENTURA ARCADE

GODS (Renegade)

Non è molto sofisticato se lo si confronta con i suoi concorrenti (*Prince of Persia* e *Rick Dangerous*); eppure il gioco di piattaforme dei Bitmap Brothers offre atmosfera, azione e una presentazione grafica senza precedenti. Indubbiamente un vincente.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII (Origin)

Il GdR totale. Il mondo di Britannia non è mai stato così vivo davanti ai nostri occhi. Lord British ha ancora una volta superato sé stesso - e non solo in senso metaforico, visto che *Ultima Underworld* era il vecchio K-Parametro!.

SPORT

Sensible Soccer (Renegade)

La ragione primaria dell'uscita in ritardo di K ogni mese. Non solo la migliore simulazione calcistica mai realizzata ma uno dei più bei giochi di tutti i tempi.

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Età della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2 (Lucasfilm)

Guy Threepwood ritorna nella nuova avventura cucinata per lui da quei pazzi californiani della Lucasfilm. Humor, dialoghi che sembrano scritti da Arthur Miller e grafica e sonoro senza precedenti.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

FORMULA ONE GRAND PRIX (Microprose)

La seconda ragione dell'uscita in ritardo di K ogni mese. È quasi impossibile trovare difetti in questo capolavoro poligonale di Geoff Crammond, ugualmente adatto a principianti ed esperti. Impressionante.

PICCHIADURO

IK+ (System 3)

Una versione migliorata ed aggiornata del classico della Sustem 3, *IK+* di Archer MacLeans è da tre anni in classifica e ancora nessuno è riuscito ad insidiarne il trono. L'aspetto più interessante è la presenza di un terzo karateka controllato dal computer. Incredibilmente veloce.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di preproduzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il Super NES sta per arrivare in Europa, questo grande classico sarà disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

http://speccy.altervista.org/

LAURA BOW:

La redazione del *New York Daily Register News Tribune* - Trib per gli amici. Qui viene assegnato a Laura il suo primo incarico. Certo che la redazione di K è più viva!

Ormai sembra essere una legge consolidata: se qualcosa ottiene un discreto successo se ne fa un seguito. È accaduto con i film - i vari *Rambo, Rocky, Robocop, Terminator* - e, naturalmente, non poteva non accadere con i giochi.

Crodfoller T. Rhubarb - detto Rube - è un reporter che si rivela molto prezioso nelle fasi iniziali di gioco dispensando utili informazioni.

La facciata del Trib. Anche con il traffico limitato è molto pericoloso attraversare la strada - prima di farlo, comunque, ricordatevi di guardare a destra e a sinistra!

Ecco quindi l'intrepida Laura Bow, l'eroina scaturita dalla fervida mente di Roberta Williams, tornare in azione con un nuovo mistero da risolvere: la scomparsa di un prezioso pugnale egizio sottratto da un famoso museo di New York.

Con la nascita di questa nuova serie - prima non poteva definirsi tale in quanto formata da un solo titolo, *The Colonel's Bequest* - la Sierra rende la gamma delle sue avventure più ricca e completa offrendo ad un pubblico eterogeneo una scelta molto vasta. Per gli appassionati delle avventure fantasy/eroiche abbiamo la serie dei *King's Quest*, per coloro che prediligono la fantascienza sono disponibili i quattro *Space Quest*, per i cultori del genere erotico/demenziale ci sono i vari *Leisure Suit Larry* e infine per gli amanti delle avventure poliziesche abbiamo i tre *Police Quest*.

I volti dei personaggi sono espressivi e ben disegnati e l'animazione è fluida e precisa.

Ma ora con il seguito di *The Colonel's Bequest* entra a far parte dell'universo Sierra una serie "gialla" che vede come protagonista la giovane Laura Bow impegnata - a volte sue malgrado, non essendo una detective ma una giovane studentessa - nella soluzione di sottili e intricati misteri.

Non che il genere sia destinato ad avere un grandissimo successo - le vendite indicano che gli avventurieri preferiscono le ambientazioni fantasy e fantascientifiche oppure le avventure divertenti e ricche di battute ed ironia - ma chissà che questo titolo non contribuisca, almeno in parte, ad operare una piccola inversione di tendenza. I gialli saranno anche "seri" e talvolta noiosi - non è però il caso di *Laura Bow: The Dagger of Amon Ra* - ma sono di solito più profondi e complessi di una normale avventura e la fatica e il lavoro necessari a produrli sono di norma maggiori.

In effetti *The Colonel's Bequest* non aveva ottenuto un grosso successo in Europa ed era stato piuttosto trascurato dalla critica - giudizio mediocre - e anche dal pubblico - basso numero di copie vendute. Negli Stati Uniti invece le vendite erano andate molto meglio non riuscendo però ad insidiare l'enorme strapotere di *King's Quest* e *Larry*.

Forse in virtù della popolarità che Roberta Williams ha saputo conquistarsi - il pubblico americano aspetta con apprensione ogni suo nuovo titolo - o forse a causa dei risultati di un sondaggio della Sierra che vedeva in *The Colonel's Bequest* il gioco ideale su cui fare un seguito (ma perché non chiedono anche a noi europei?) la Sierra ha deciso di far uscire questa nuova avventura.

A prima vista il gioco non si presenta affatto male: grafica impeccabile, sonoro eccellente, interfaccia semplice e funzionale sono solo alcuni dei suoi tanti punti di forza. Certo che le cose sono proprio cambiate da *Leisure Suit Larry* e dai primi *King's Quest*: non c'è quindi da stupirsi se

THE DAGGER OF AMON RA

la Sierra sta riproponendo questi vecchi cavalli di battaglia in veste "moderna".

Vale la pena di giocarli anche solo per vedere quali - e quante - sono state le innovazioni nel campo di questo genere di giochi! L'unica cosa che lascia un po' perplessi è la suddivisione della storia in "atti". L'avventura è infatti spezzata in varie parti - ognuna con un proprio titolo e una trama - che rendono il gioco simile ad una rappresentazione teatrale o, se vogliamo, ad un libro - giallo, naturalmente - diviso in capitoli. Sebbene ciò non sia deleterio nei confronti dell'avventura rende la narrazione un po' meno fluida e il susseguirsi degli eventi un po' più rigido diminuendo leggermente il coinvolgimento del giocatore. Questo però non è che un piccolo difetto che non compromette il giudizio positivo.

Laura Bow: The Dagger of Amon Ra vede il giocatore nei panni della giovane investigatrice che finiti gli studi inizia a lavorare - grazie ad una raccomandazione di suo padre - come reporter presso un famoso giornale di New York. L'ingenua e sprovveduta ragazza parte quindi da New Orleans alla volta della tentacolare metropoli armata di sogni e di speranze e, appena giunta alla stazione, viene subito derubata di soldi e bagagli!

Dopo questo duro impatto con la realtà - New York è davvero pericolosa, non ci si può nemmeno fidare ad attraversare la strada - Laura si reca nella redazione del New York Daily Register News Tribune e viene subito accolta da Sam Augustini, un vecchio amico di suo padre che - ma guarda che fortuna - è proprio il direttore del giornale.

Le viene quindi assegnato il suo primo lavoro che consiste nello scrivere un articolo sul furto di un famoso pugnale egizio e le viene presentato un collega, il buon Crodfoller T. Rhubarb, - Rube per gli amici - preziosa fonte di informazioni all'inizio del gioco.

Laura può quindi cominciare il proprio lavoro recandosi nei posti di maggior interesse cercando di raccogliere il maggior numero di informazioni.

Il grosso problema delle avventure che si basano su un giallo da risolvere, è sempre stato legato all'interfaccia con cui interagire con i personaggi. Vista la grande quantità di indizi e dettagli disseminati in giochi di questo tipo il giocatore deve avere la massima libertà di movimento e deve poter formulare domande di ogni tipo sugli oggetti e sui personaggi. Il problema era sentito già ai tempi delle avventure testuali - *Witness*, *Suspect* e *Deadline* della Infocom erano dotate di un ottimo parser e le domande che si potevano porre raggiungevano già una certa complessità ma solo l'ultima poteva dirsi veramente eccellente - ma con l'avvento della grafica divenne addirittura spinoso. Come poter costruire un parser efficiente e completo con la poca memoria lasciata libera dalla grafica? Ecco quindi il nascere di avventure come *Sherlock Holmes* della Melbourne House carine a vedersi ma poco flessibili in fatto di interazione. Il problema assunse proporzioni ancora più grandi con l'avvento di interfacce sempre più intuitive e funzionali: i giocatori non dovevano più scrivere nulla, solo selezionare icone o oggetti. Bello certo, ma come comportarsi con un'avventura in cui l'interazione è tutto? Come fare le domande senza scrivere nulla?

Ed ecco che la Sierra ne esce con la solita disinvoltura proponendo un metodo semplice ed in-

Il suono e le voci riprodotte dalle schede musicali sono davvero superbe e gli splendidi motivi catturano alla perfezione l'atmosfera del periodo.

confronta & contrasta

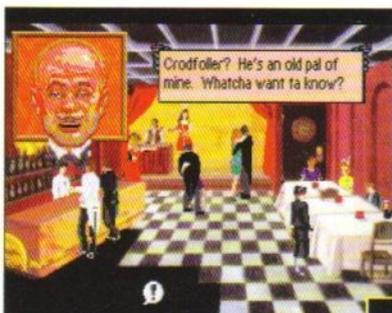
Laura Bow: The Dagger of Amon Ra **è un'avventura davvero eccellente ma sarà indubbiamente giocata da un numero di giocatori minore di *Monkey Island 2*. Quest'ultima rappresenta l'avventura del momento: graficamente bella, vasta, giocabile con diversi livelli di difficoltà e soprattutto divertente mentre The Dagger of Amon Ra appartiene ad un genere piuttosto trascurato forse perché non è mai uscito un prodotto veramente valido che abbia potuto appassionare i giocatori.**

Peccato perché in quanto a grafica e sonoro *The Dagger of Amon Ra* non ha nulla di invidiare a *Monkey Island 2* e anche le due interfacce - pur se completamente diverse - finiscono in parità (qui è solo questione di gusti).

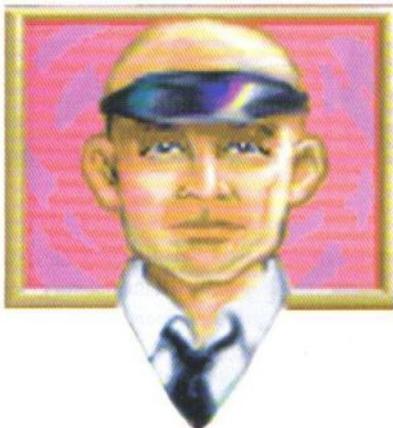
The Dagger of Amon Ra **può contare su una maggiore complessità ma utilizza un'area di gioco più limitata - la maggior parte dell'avventura si svolge in un museo - e non è divertente quanto *Monkey Island 2*.**

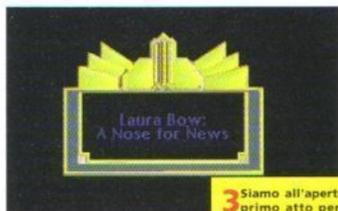
Nessun dubbio quindi... Monkey Island 2 resta K-Parametro anche per questo mese.

La stazione di polizia è una tappa obbligata se si vogliono raccogliere preziose informazioni. Il sergente inoltre sembra un po' affamato...

Il porto non è il luogo ideale per passeggiare. Per fortuna Laura ha trovato il galante Steve Dorian (niente male per uno scaricatore di porto...).

Ziggy è il nostro informatore e lo si trova in un locale alquanto equivoco (siamo ai tempi del proibizionismo). La parola per entrare è "Charleston", ma dovrete trovare il modo di procurarvela.

http://speccy.altervista.org/

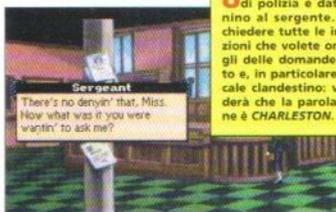
È molto difficile preparare un paio di pagine di walk-through per un'avventura senza svelare qualche piccolo indizio. Non abbiamo quindi intenzione di pubblicare una soluzione (del resto non vogliamo toglierví il piacere di giocarla e poi non possiamo certo lasciare Paolo Paglianti disoccupato...), ma per darvi un'idea vi sveliamo come finire il primo atto e riuscire ad entrare nel museo dove si svolge il gioco vero e proprio.

1 Tutto inizia in questa tranquilla stazione di New Orleans dove Laura Bow sta salutando il padre prima di partire alla volta di New York, dove andrà a lavorare come giornalista per il Trib, un famoso giornale locale.

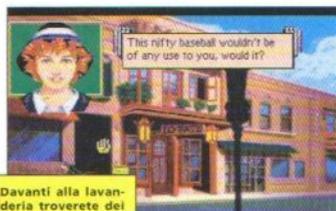
2 Giunta in questo posto Laura conosce Sam Augustini, un vecchio amico di suo padre, nonché direttore della rivista, che le offre il suo primo incarico: scrivere un articolo sul furto di un prezioso pugnale egizio.

3 Siamo all'apertura del primo atto perciò sedetevi comodi...si parte!

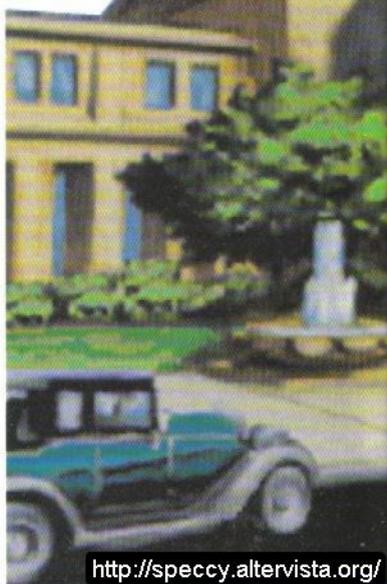
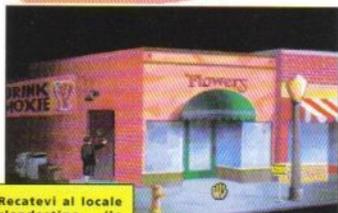
4 Questa è la redazione del Trib e il giornalista seduto sulla destra è Rube che si rivela presto una preziosa fonte di informazioni all'inizio del gioco. Chiedetegli perciò tutto quello che potete (in pratica fategli delle domande su tutto ciò che è segnato sull'agenda) e informatevi specialmente sul negozio di fiori, che in realtà è un locale clandestino. Ricordatevi anche di dare un'occhiata nel cestino della carta: troverete una palla da baseball!

5 Ora sedetevi alla scrivania e sollevate il lembo in basso a destra del set da scrivania. Con la chiave appena trovata aprite il cassetto e prendete la tessera da giornalista.

6 Fatevi portare dal taxi alla stazione di polizia (oppure attraversate la strada, è proprio dall'altra parte) e parlate all'ubriaco. Entrate nella centrale e parlate con il detective O'Riley che si occupa del caso. Il sergente al bancone non vi darà informazioni perché ha avuto una giornataccia: non ha mangiato...

7 Usciti dalla stazione di polizia troverete un giornale (l'ubriaco se ne è andato) che contiene un coupon per ritirare gratis un panino.Attraversate la strada e fatevi consegnare gratis il panino da Luigi.

8 Tornate alla stazione di polizia e date il panino al sergente. Potete chiedere tutte le informazioni che volete ora. Fategli delle domande su tutto e, in particolare, sul locale clandestino: vi confiderà che la parola d'ordine è *CHARLESTON*.

9 Prendete il taxi e andate a visitare il porto e la lavanderia di Lo Fat.

10 Davanti alla lavanderia troverete dei bambini. Parlateci e barattate la vostra palla da baseball con la lente d'ingrandimento.

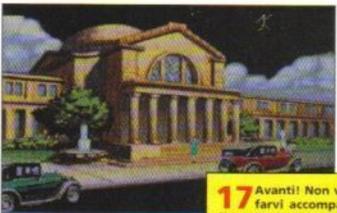
http://speccy.altervista.org/

11 Recatevi al locale clandestino (lo Speakeasy), clandestino perché vende liquori e siamo in pieno proibizionismo: bussate e dite che conoscete la parola d'ordine.

12 Entrate e parlate con Ziggy. Fate un salto al bagno delle signore e fatevi un paio di chiacchiere con la prostituta. Come vedete c'è un paravento.

13 Quando avrete visitato tutti questi posti e avrete parlato con tutti di tutto (è importante raccogliere il maggior numero di informazioni) fatevi portare alla lavanderia. Nel taxi troverete un po' di cartaccia: spostatela e troverete un coupon per ritirare un vestito!

14 Prendete il vestito e tornate al locale per cambiarvi d'abito dietro il paravento.

15 Ora siete pronti a recarvi al museo! Prendete un taxi e verrete portati dinanzi alla soglia.

16 Ed ecco l'inizio del secondo atto. Ora... un momento, da qui in poi è compito vostro!

17 Avanti! Non vorrete farvi accompagnare fino alla porta del museo, vero? Se avete dei problemi sapete in che rubrica di K trovare conforto nei prossimi mesi (Paolo, ora sono cavoli tuoi...).

Ricordatevi sempre, prima di attraversare la strada, di guardare in entrambe le direzioni.

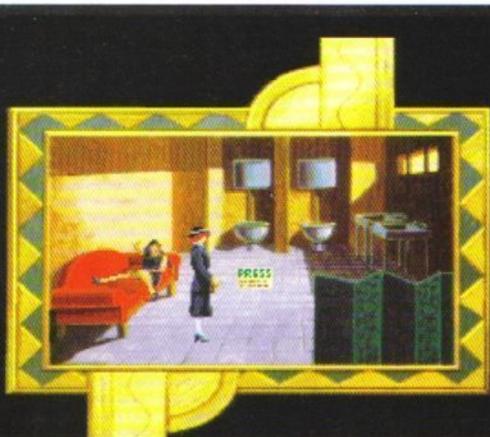
Usate la tessera da giornalista per utilizzare il taxi gratuitamente.

Chiedete a tutti di tutto e siate riservati solo sulla parola d'ordine per entrare nel locale clandestino. Dovete ottenere tutte le informazioni possibili.

UN SONORO CHE CREA UN'ATMOSFERA

Un'avventura, si sa, può essere più o meno coinvolgente in funzione di diversi fattori che ne aumentano l'atmosfera e aiutano il giocatore a calarsi realmente nella parte del personaggio. La grafica - per le avventure che la possiedono - è senza dubbio un fattore determinante ma spesso un elemento altrettanto importante è il sonoro.

In The Dagger of Amon Ra è stata catturata gran parte dell'atmosfera dei ruggenti anni venti utilizzando appropriati inserti musicali e effetti sonori davvero convincenti. Tutto - dalla musica che accompagna la corsa in taxi, al rumore della città fuori dalla redazione del giornale - è stato curato alla perfezione per rendere più credibile l'ambientazione e aumentare il coinvolgimento del giocatore.

Troppe volte trascurato, il sonoro può rendere grossi servizi ad un gioco - specialmente alle avventure, sempre più simili a film - e deve essere costruito in simbiosi con esso non visto come un elemento separato.

Nel bagno del locale si trova questa equivoca donnetta. Meglio trattenersi solo il tempo indispensabile.

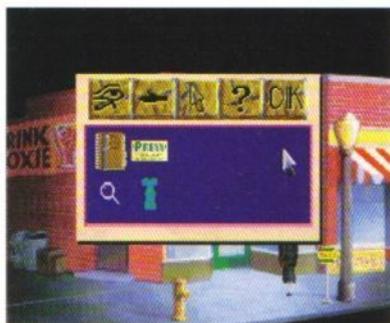
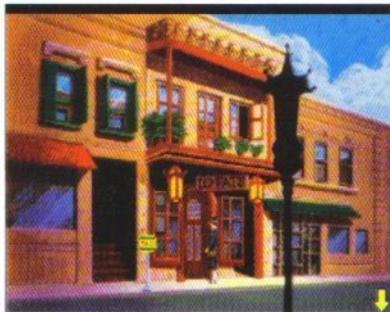
tuitivo. Ogni volta che si deve porre una domanda ad un personaggio basta selezionarlo con l'icona che rappresenta un punto interrogativo. Apparirà l'agenda di Laura dove è segnato - diviso per personaggi, luoghi, oggetti e varie - tutto ciò che lei ha scoperto nel gioco. Se, per esempio, trova una lente d'ingrandimento sulla sua agenda comparirà automaticamente e sotto il capitolo "oggetti" - il nome del nuovo oggetto posseduto. Naturalmente la stessa cosa vale per i personaggi, i luoghi e per tutte le altre cose classificate sotto la dicitura "varie".

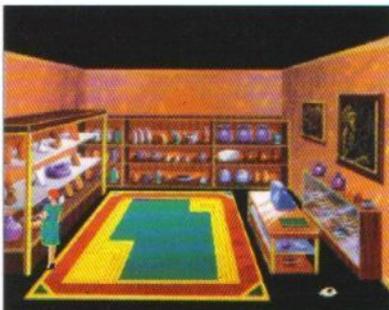
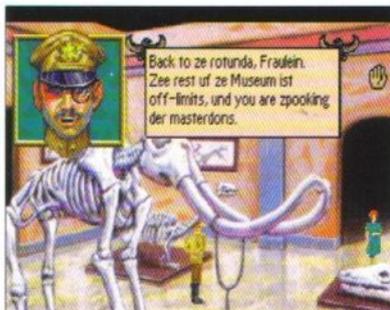
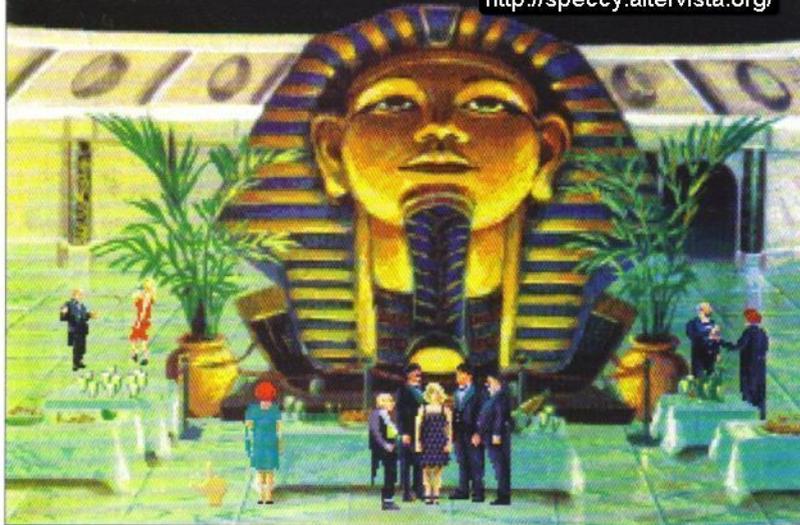
Questa, comunque, non è la sola parte del gioco ad essere intuitiva e ben realizzata. Anche la parte che riguarda le altre azioni del personaggio è stata abbastanza curata. Una serie di icone - attivabile spostando il mouse verso il bordo superiore dello schermo o premendo il tasto ESC - permette al personaggio di muoversi, osservare, usare un oggetto, attaccare discorso, porre domande precise o esaminare l'inventario. L'ultima di queste icone è invece riservata al sistema e permette di salvare o caricare delle posizioni, variare il livello di dettaglio, il volume, la velocità del gioco e così via.

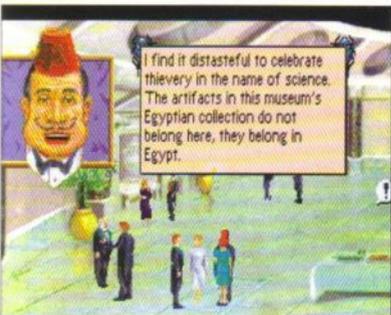
Forse non è l'avventura con l'interfaccia più funzionale - alcune azioni come l'apertura di una porta si sarebbero potute ottenere selezionando due volte l'oggetto con l'icona che permette di camminare, ad esempio - ma non tutte le interfacce possono essere come quella - splendida - di *Lost in L.A.*

I modi per interagire con i personaggi sono due: con l'icona che rappresenta un punto esclamativo si attacca semplicemente discorso con un personaggio, iniziando una conversazione generica - bel tempo oggi, vero? - mentre il punto interrogativo fa apparire l'agenda da cui è possibile selezionare l'oggetto - o il luogo, o il personaggio - desiderato. Talvolta anche Laura deve rispondere a delle domande: in questo caso compare il solito menù da cui è possibile scegliere la risposta ritenuta più opportuna.

Laura Bow: The Dagger of Amon Ra ***è un bel giallo, denso d'atmosfera e dalla trama convincente dedicato a tutti coloro che amano utilizzare la loro intuizione ma anche il ragionamento e l'analisi.***

La grafica è davvero splendida: l'accostamento dei colori è ben studiato, gli sfondi sono dettagliati e, secondo una tecnica che sembra ormai consolidata, sono state utilizzate delle immagini digitalizzate successivamente dipinte a mano in pieno stile anni Venti; il gioco è infatti ambientato in quel periodo. I volti dei personaggi - che compaiono ogni volta che parlano - sono espressivi e ben

La finestra dell'inventario - richiamabile dall'icona della borsa - è composta dagli oggetti disponibili e da alcune icone per utilizzarli.

Uno splendido scorcio di Chinatown con un tipico negozio di lavanderia.

La lavanderia di Lo Fat è un posto rinomato se avete delle biancheria da lavare. Notare le icone nella parte superiore dello schermo.

Il negozio del museo vende piccoli ricordi e riproduzioni di opere famose. Cosa possiamo comperare per la mamma?

La stanza del mastodonte è una delle stanze dedicate agli animali preistorici oltre a quella del tirannosauro e dello pterodattilo.

Finalmente all'interno del museo. Qui dentro si svolge la maggior parte della storia, ma non sarà così facile entrarvi!

Certo, Yvette Delacroix è una bella donna, ma ha anche una pessima... fama.

Il dottor Ptahsheptut "Tut" Smith è convinto che tutti i tesori disseminati nei vari musei del mondo appartengano di diritto all'Egitto.

"Il mio nome è Bow, Laura Bow...".

disegnati e l'animazione è fluida e precisa - Laura per esempio si muove con un'andatura leggermente "ancheggiante".

Contrariamente a quanto accade in molte altre avventure, il movimento del personaggio è molto "credibile" e convincente e i movimenti che esegue sono frutto di uno studio approfondito. In alcune avventure, selezionando un cestino ad esempio, si aprirebbe una finestra con la descrizione del suo contenuto: in questo gioco invece Laura si avvicina al cestino, si siede su una sedia posta a poca distanza e si china su di esso proprio come farebbe una persona reale.

Il suono è un altro fiore all'occhiello di questo gioco. A parte le carenze sonore dell'altoparlante del PC - carenze che potremo definire "congenite" - il suono e le voci riprodotte dalle schede musicali (AdLib, Soundblaster, Gameblaster, MT-32 o compatibili, Sound Source, Pro Audio Spectrum e altre) sono davvero superbe e gli splendidi motivi catturano alla perfezione l'atmosfera del periodo. Buoni anche gli effetti sonori digitalizzati.

Tutto lascerebbe ad intendere che questo sia il gioco ideale per chi, tornato da una lunga e rilassante vacanza, voglia cimentarsi in qualcosa di non troppo banale ma che, data la semplicità dell'interfaccia, possa prolungare ancora per qualche giorno quella tranquilla sensazione di dolce far niente in attesa di ritornare alle solite occupazioni.

Ebbene queste persone farebbero meglio a caricare *Space Invaders* o *Missile Command* perché malgrado la funzionalità dei comandi e l'apparente semplicità di interazione con i personaggi questo è pur sempre un giallo da risolvere. La trama si arricchisce di nuovi particolari man mano che si prosegue nel gioco, il mistero si infittisce e nuovi personaggi vengono alla ribalta rendendo il lavoro di Laura sempre più difficile. Un bel mistero, quindi, ma per risolverlo occorrerà svelare enigmi molto complessi dotati di soluzioni multiple, muovendosi in una trama intricata che lascia spazio a finali diversi.

Non aspettatevi quindi un gioco tipo Larry - le battute ci sono, ma sono molto più serie e profonde - e nemmeno qualcosa da finire in pochi giorni. *Laura Bow: The Dagger of Amon Ra* è un bel giallo, denso d'atmosfera e dalla trama convincente dedicato a tutti coloro che amano utilizzare la loro intuizione ma anche il ragionamento e l'analisi. Per la complessità del genere - le avventure "gialle" sono più difficili delle altre - non è quindi molto indicato agli avventurieri inesperti.

Ma se il mistero vi affascina e amate i gialli alla Agatha Christie questo gioco fa indubbiamente per voi.

Marco Andreoli

Genere Avventura
Casa Sierra
Sviluppatore In casa

• Grafica eccellente.
• Sonoro d'atmosfera.
• Vasto repertorio di enigmi dalle molteplici soluzioni.
• Diversi finali possibili.

• Enigmi troppo difficili per i principianti.
• Impossibilità di giocare una versione "facilitata".
• Divisione in atti discutibile.

Versione PC

Laura Bow: The Dagger of Amon Ra **utilizza una grafica EGA a 16 colori o una VGA a 256 colori ma solo con quest'ultima viene resa giustizia agli splendidi sfondi digitalizzati e dipinti a mano e alla grafica dettagliata. Il gioco, dotato di ottimo sonoro, utilizza oltre all'altoparlante interno un notevole numero di schede - AdLib, Soundblaster, Gameblaster, Sound Source, MT-32 o compatibili, Pro Audio Spectrum, interfaccia MIDI - che permette a tutti o quasi i possessori di schede musicali aggiuntive di godere di una colonna sonora e di una serie di effetti sonori digitalizzati davvero azzeccati e coinvolgenti.**
Laura Bow II **occupa circa 7,5 Mb di hard disk e l'accesso al disco è talvolta lento vista la gran quantità di dati da caricare. Consigliato il mouse - anche se si può giocare da tastiera o con il joystick - e un PC 286 da 12 MHz.**

K VOTO

920 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Nessuno ha mai detto che risolvere un giallo sia una cosa semplice e, in effetti, *The Dagger of Amon Ra* non è certo l'eccezione che conferma la regola. Entrare nel vivo dell'azione - strano termine da usare per un'avventura - non è poi così facile ma alcune ore passate ad esplorare l'area di gioco investigando sulle persone, sui luoghi e gli oggetti a disposizione daranno i loro frutti. Il gioco diventa subito più interessante una volta entrati nel museo e da allora un'atmosfera degna di un giallo di Agatha Christie vi terrà incollati allo schermo fino a che non lo finirete o vi troverete davanti a qualche enigma troppo difficile da risolvere.
Interrogare tutti su tutto può diventare noioso a volte ma questa sensazione scompare quando si scoprono nuovi indizi.
In definitiva un bel giallo consigliato però agli avventurieri più esperti. I principianti potrebbero infatti trovarlo troppo difficile e frustrante e abbandonarlo al sorgere dei primi problemi (perseverate gente, perseverate...).

CURVA INTERESSEPREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni
0 1 2 3 4 5

Vasto assortimento giochi per PC-IBM sconti dal 10% al 30%

NEWEL® srl

Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono Negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

PC IN OFFERTA 286 - 386 - 486. ESEMPIO:

**Pc 286 16/21 Mhz - 1 MB Ram - 1 Drive 3 1/2 (1,44 Mb)
1 Hard Disk 42 Mb - 1 Scheda VGA 256K - 1 Scheda Parallela
2 Schede Seriali - 1 Tastiera Estesa - Monitor VGA "Colori"**

L. 1.299.000
IVA COMPRESA

Dischetti 3½ 1Mb	L. 700
Dischetti 3½ 2Mb	L. 1.200

Offerta valida per quantità

SOFTWARE FLIGHT SIMULATOR 4.0
Versione completa
L. 98.000

SOFTWARE WINDOWS 3.1
Versione completa in Italiano
L. 198.000

PC PORTATILI IN OFFERTA

PC NOTEBOOK 286 LT
Commodore, VGA, Hard Disk 20 Mb , Dos - 55.0
L. 1.690.000

PC NOTEBOOK 386 LT SX
Commodore, VGA, Hard Disk 40 Mb , Dos - 5.0
L. 1.990.000

PC NOTEBOOK 386 LT SX
Commodore, VGA 2Mb, Hard Disk 40 Mb , Dos - 5
L. 2.390.000

PC NOTEBOOK 386 LT SX
Compace, VGA 2 Mb, Hard Disk 60 Mb , Dos - 5
L. 2.690.000

SCHEDE MUSICALI

Suond Blaster Plus 2.ø	L. 218.000
Suond Blaster Plus Professionale (comp. Windows 3.1)	L. 288.000

SCHEDE VIDEO/GRAFICA

Video Blaster Plus 2.ø	L. 688.000

Digitalizzatore Video Professionale multifunzione, VGA, anche funzioni Audio, FANTASTICO! (comp. Windows 3.1)

Realtime Video 24 Bit	L. 888.000

La migliore scheda digitalizzatriceper Pc, grafica HI-RES S. VGA con software multifunzione; possibilità animazioni

SCANNER

Logitech Scanner Pc	L. 248.000

Nuovo scanner con software 256 scale di grigi, multifunzione, 105 mm, trasferisce qualsiasi immagine da carta a video

LE MOTHERBOARD

ECCO UN ESEMPIO:
M/B 386 DX 40
COMPLETA DI PROCESSORE
L. 398.000
TOP QUALITY !!!

INTERFACCIA VIDEO

L. 148.000 - PC VGA > TV Scart

Novità assoluta permette di collegare una qualsiasi scheda VGA a tutti i televisori con presa Scart! Risparmierete spazio, potrete usare il Pc più liberamente senza portarvi in giro il monitor e, inoltre, potrete collegare una TV 28 pollici (un monitor equivalente costerebbe 5 milioni).

E' FACILE IL DIFFICILE CON PC SCART

TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO SEMPRE IVA COMPRESA.

 http://speccy.altervista.org/

NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne

OFFERTE ESPANSIONI DI MEMORIA

512 K per A500 e A500 Plus	L.	59.000
512 K + clock per A500	L.	69.000
1,5 Mb + clock per A500	L.	179.000
2 Mb + clock per A500	L.	279.000
1 Mb per A500 Plus	L.	119.000
2 Mb Esterna per A1000	L.	390.000
2 Mb Espandibile a 8 per A2000	L.	350.000
Espansioni Esterne Supra 2 Mb espandibile fino a 8 Mb	L.	390.000
Rockgen Plus	L.	399.000

Genlock Plus per tutti gli Amiga & CDTV con visualizzazione su 3 monitor in contemporanea; doppia dissolvenza; video passante; software "Home Titler" professionale per titolazione in omaggio.

Super Video Digitizer L. 350.000
Digitalizzatore video alimentato direttamente da Amiga con RGB Splitter incorporato. Ingressi S-VHS, CVBS selezionabili. Tempo di digitalizzazione a colori in 14 sec. Porta passante per monitor. Possibilità di regolare nitidezza, luminosità, saturazione e contrasto. Supporta i formati Ham, B/W, overscan e interlace, display con 16 o 32 colori. La schermata viene salvata in formato IFF 24 bit. Manuale in italiano.

Super Televideo L. 149.000
Questo accessorio permette la ricezione del Televideo RAI e tutte le altre reti che trasmettono un programma analogo come il Teletext ecc. Collegamento tramite la parallela Amiga ed un segnale Videocomposito che può essere preso da un videoregistratore o televisore (spinotto RCA/CHINC o da Scart). Permette inoltre il salvataggio su disco e la stampa. Facile utilizzo.

Amiga Scanner	L.	270.000
Digitalizzatore Video "VIDEON 3.1" per Amiga	L.	499.000
Interfaccia Midi In - Out - Truh	L.	39.000
Hard Disk 60 Mb SCSI	L.	390.000
Modem 300/1200/2400 Baud Hayes Comp.	L.	175.000
Controller 2091 Commodore Espandibile 2 Mb RAM - SCSI/Turbo	L.	275.000

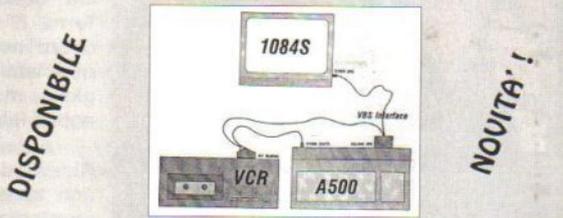
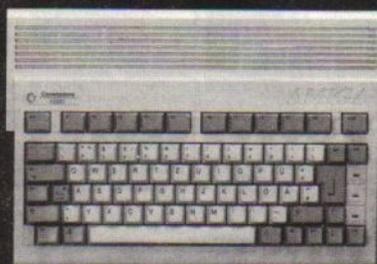
Kickstart 2.0 Automatico L. 89.000
Trasforma il tuo vecchio A500 e 2000 V1.3 con il rivoluzionario 2.0. Il tutto studiato su una apposita scheda dotata di interruttore automatico (tramite pressione sul tastomouse) con il quale si può selezionare, secondo l'uso, il S/O 1.3 o 2.0. Semplice installazione e senza saldature. Manuale in italiano.

Kickstart 1.3 L. 79.000
Nuova scheda per A500 Plus. Si inserisce semplicemente all'interno dell'Amiga senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 ed il S/O 1.3 selezionabili tramite l'apposito interruttore. Si risolve così il problema d'incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

Kickstart 1.3 per Amiga 600 L. 89.000

Motherboard per A500 e A500 Plus + alimentatore potenziato L. 189.000

Hard/Floppy Disk Video Backup L. 148.000
Utile accessorio per salvare enormi quantitativi di dati utilizzando un semplice videoregistratore. Potete fare qualsiasi tipo di backup dei files, backup di hard disk, directories o singoli dischetti utilizzando un comune videoregistratore. Una cassetta da 240 min. offre uno spazio di circa 200 Mb. Il backup di un singolo disco impiega circa 64 sec. L'accessorio lavora come uno Streamer con la possibilità di recuperare solo determinati files grazie ad un menù che terrà conto dei giri del videoregistratore. Così ci si potrà posizionare direttamente sul file interessato. L'Hard/Floppy Video Backup può essere usato anche senza il possesso di un Hard Disk. Nella confezione è compresa una videocassetta con 160 Mb di software Pubblico Dominio.

Software e manuale in italiano!
(versione integrale 35 pagine)

AMIGA 600 !!!

Disponibile al prezzo più basso d'Italia!

Sound Master + AudioMaster IV L. 199.000
Digitalizzatore Stereofonico professionale. 56 Khz in Mono e 27 Khz in stereo. Dotato di microfono incorporato attivabile via Software permettendo di incidere la propria voce durante una digitalizzazione mixando i due ingressi Audio

Tutti i prezzi sono IVA compresa. Tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di un anno.

ETERNAM

Benvenuti in un mondo nuovo...
in cui il Tempo non funge più da riferimento...

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10

smau

TRACY

ETERNAM, l'ultimo dei "planetoparchi" occupa tutta la superficie della Terra. E' una ricostruzione a grandezza naturale di epoche passate, popolato di creature bio-tecnologiche, molto stimato dalle elite dei popoli intergalattici.

Ricevendo l'invito per Eternam voi non immaginavate neanche per un momento che questa inaspettata fortuna potesse nascondere un tranello!

Ma non sareste disposti ad affrontare qualsiasi sfida per un sorriso di Tracy?

Dunque, in un mondo, in cui non c'è differenza tra il vero e il falso, sarete capaci di distinguere tra realtà virtuale e realtà fisica?

E' in gioco l'avvenire!

Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi INFOGRAMES.

NOME E COGNOME: ______________________

INDIRIZZO: ______________________

TEL.: ______________________

Tagliando da spedire a C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)

INFOGRAMES

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

ETERNAM

http://speccy.altervista.org/

INDIANA JONES and the fate of Atlantis The action game

Indiana Jones è, sin dai "Predatori dell'Arca perduta", sinonimo di avventure spericolate e avvincenti e, sin da *Raiders of the Lost Ark* per l'Atari VCS, sinonimo di trasposizioni giocose.

La formula dell' "adventure + action" sperimentata con *Indy III* sembrava vincente, questa volta, però...

Devo ammettere che le scelte della LucasArts mi sembrano dubbie: l'action game è stato strutturato su un modello di arcade adventure, con ritmi peraltro piuttosto lenti, ben diversi da quelli che caratterizzarono *Indy III action*, un arcade in piena regola.

In questo modo si ha un'evidente sovrapposizione con *Indy IV adventure*, che può altresì vantare ben altro livello di raffinatezza tecnica e spessore, soprattutto dal momento che anche questo, volendo, offre piacevoli sessioni d'azione.

Il background è comune, ma nell'action viene tutto semplificato: con Sophia dovrete precedere gli scagnozzi del vecchio Adolfo sguinzagliati alla ricerca di Atlantide. Visiterete il casinò, la base navale, la darsena dove troverete il sommergibile, l'isola con il passaggio che vi permetterà di raggiungere Atlantide.

Nel corso del gioco dovrete impersonare sia Indy che Sophia, passando dall'uno all'altra a seconda delle situazioni; il personaggio che non viene utilizzato è comunque vulnerabile e, soprattutto per i primi tempi, rischierete di farli morire entrambi con frequenza impressionante.

Indy ha trovato la stanza con i missili. Però non è stato facile eliminare quella guardia.

Dovrete raccogliere oggetti, utilizzarli opportunamente e interagire con gli altri personaggi se vorrete proseguire con successo nella vostra missione. Un po' macchinoso il sistema di controllo, sia da tastiera che con il mouse, poco adatto ad un action game dove la velocità dell'azione dovrebbe essere fondamentale.

Il cuore del gioco è costituito dal sistema tridimensionale isometrico che definisce piacevolmente gli scenari, pur accusando piccoli cedimenti in alcune situazioni critiche, soprattutto quando devono essere rappresentati più livelli ad altezze differenti. Fortunatamente potete cambiare la prospettiva premendo i tasti funzione.

L'animazione non perde di fluidità nemmeno su macchine lente (la prova è stata effettuata su un 386 a 40 MHz e su un 286 a 10 MHz, sorprendentemente senza apprezzabili differenze di esecuzione) grazie ad un intelligente, anche se poco spettacolare, sistema di movimento a blocchi degli sfondi: il personaggio si sposta liberamente sullo schermo ma lo sfondo viene ridisegnato solo quando si raggiunge il limite del quadro.

Opinabili le scelte dei colori in alcuni livelli; dai 256 colori della VGA si può pretendere un realismo maggiore. Il sonoro non è al livello dell'adventure, pur mantenendosi su standard qualitativi accettabili; d'obbligo una scheda sonora. Concludendo ci troviamo di fronte ad un ibrido che non è né arcade né arcade adventure e che quindi, inevitabilmente, non soddisferà gli aficionados di nessuno dei due generi. Discreto, ma se siete appassionati di Indy, l'adventure è decisamente più consigliabile.

Alessandro Cattelan

Genere Avventura dinamica
Casa LucasArts
Sviluppatore In casa

- Grafica tridimensionale ben riuscita
- Funziona con hardware minimo.

- Controllo personaggi macchinoso
- Troppo simile all'adventure

Versione PC

Indy 4 The Action Game **non è sicuramente un gioco spremi-hardware. La fluidità di gioco non viene intaccata nemmeno sulle macchine più lente e questo non potrà che far piacere a tutti i possessori di vecchi PC. La grafica è accettabile anche se, come già detto, i colori della VGA non sono stati sfruttati come meriterebbero. Il commento sonoro, inesistente sullo speaker interno, diventa decente se ascoltato con l'ausilio di schede sonore.**

K VOTO

825 PC

Se non avessi giocato con l'adventure probabilmente il voto sarebbe stato diverso ma, francamente, non riesco a capire per quale motivo l'action game non sia veramente action; soprattutto considerando che l'adventure prevede una modalità "action path" che consente un'azione a livello, se non migliore, del gioco recensito. Un arcade tradizionale sarebbe stato sicuramente più logico. Piacevole ma mai entusiasmante, dedicherei questo "fratellino povero" a chi possiede un hardware basico: potete usarlo tranquillamente anche senza hard disk. Dovendo, o potendo, scegliere tra i due *Indy IV*, comunque, non abbiate dubbi: avventura o morte!

CURVA INTERESSE PREVISTO

Sophia ci sa proprio fare ed è riuscita a trovare un passaggio segreto.

Mentre Sophia vince al tavolo da gioco, Indy si aggira per la sala a picchiare i nazi.

http://speccy.altervista.org/

B-17 FLYING FORTRESS

K Gioco K

Tra i velivoli più temuti dai tedeschi nel secondo conflitto mondiale vi erano sicuramente i paurosi bombardieri americani in grado di vomitare quasi 23 quintali di ferraglia riempita d'esplosivo su un qualsiasi obbiettivo nel raggio di un paio di migliaia di chilometri dalla base di partenza.

Il briefing prima della missione. L'ufficiale inizia mostrando la mappa di volo...

In soldoni questo significava poter decollare da Londra, recarsi sino a Berlino per una modifica violenta dell'urbanistica cittadina e rientrare alla base se ogni cosa andava per il verso giusto; il tutto senza soste né rifornimenti.

A questi mostri dei cieli è stato dedicato l'ultimo lavoro MicroProse che, una volta tanto, non porta la firma del celebratissimo Sid "Slime" Meier bensì della Vektor Grafix di Bomber (Activision) e di Space Shuttle (Virgin).

La dedica riguarda il micidiale Boeing B-17, il "nonno" dei bombardieri pesanti da cui nacquero le generazioni successive di B-24, B-25 e di B-29 che portarono (con il B-29 "Enola Gay") al terribile bombardamento nucleare di Hiroshima e Nagasaki.

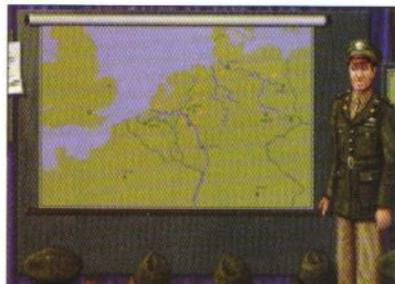
Tutte le 14 (abbondanti...) tonnellate della Fortezza Volante sono ottimamente simulate in un prodotto che l'immodestia MicroProse definisce come "L'esperienza di volo che non dimenticherete mai!". Temo però abbiano ragione: tale sparata è supportata da una realizzazione partorita dalle migliori menti Vektor Grafix unite alle corrispondenti MicroProse per una sinergia altamente efficace.

In *B-17 Flying Fortress* non ci si limita a pilotare un bestione volante sopra alcuni obiettivi, ma si gestisce un intero equipaggio di volo prima, durante e dopo ogni missione. Per ciascuno dei membri, infatti, sono previsti parametri di abilità al mitragliamento, al bombardamento, alla navigazione, al pilotaggio ed infine capacità mediche in caso qualcuno a bordo rimanga ferito.

Nel corso di un attacco può accadere di perdere l'operatività di qualche elemento a causa di ferite di combattimento; conoscendo le abilità degli altri membri dell'equipaggio si può decidere chi mandare nella postazione colpita per sostituire il ferito oppure per curarne (se possibile) lo stato di salute.

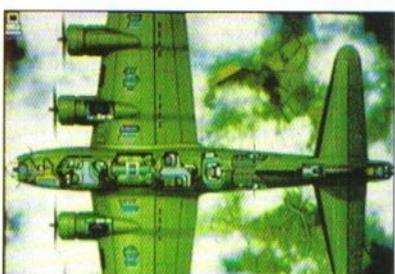
In B-17 non ci si limita a pilotare, ma si gestisce un intero equipaggio di volo prima, durante e dopo ogni missione.

Se, invece, il tapino muore il problema è ben più grave in quanto, se non si vuole lasciare la postazione scoperta, si dovrà ordinare, per esempio, al co-pilota di recarsi a cannoneggiare al posto del suo "fu" collega, rischiando però di dover tornare precipitosamente in cabina di pilotaggio nel caso il pilota "titolare" ivi rimasto venga colpito a sua volta.

Queste azioni, unitamente all'esito della missione e a eventuali atterraggi di emergenza dovuti ad ingenti danneggiamenti del proprio aeroplano, influenzano ulteriori parametri dell'equipaggio quali la salute ed il morale, i quali risultano di estrema importanza nel corso delle azioni di guerra.

....e continua con la proiezione di un filmino che vi mostra i punti salienti della missione.

Infatti, essendo l'equipaggio del Boeing B-17 composto da 10 persone, il giocatore potrà prendere il comando di uno solo dei membri alla volta mentre i rimanenti, in funzione delle abilità citate, verranno controllati più o meno efficacemente dal computer.

Con una delle viste esterne si possono ammirare tutti i particolari della fortezza volante e scrutare il cielo alla ricerca dei nemici.

Una parte del pannello di controllo riprodotto con realismo maniacale.

La vista aerea del B-17 è l'ideale per controllare lo stato di efficienza dell'aereo

confronta & contrasta

Gli unici degni simulatori di volo dedicati all'argomento sono della Lucas Arts con *Secret Weapons Of The Luftwaffe* e della Mindscape con *Megafortress*. In *SWOTL* si può pilotare lo stesso Boeing B-17 Flying Fortress come se fosse un caccia molto pesante anche se la risposta dei comandi spaventa alquanto. Buona la postazione di lancio delle bombe e quelle dei mitraglieri, ma senza la grafica e il realismo di *B-17*. L'avveniristico *Megafortress* della Mindscape simula un bombardiere simile al Boeing B-52 americano visto in azione nel corso del Desert Storm. Ottima la possibilità di guerra elettronica, grazie all'infarcitura di contromisure varie. In entrambi i casi, comunque, *B17* stravince grazie all'estremo realismo e alla cura esasperata per i dettagli.

Le torrette della Fortezza sono sempre all'erta, pronte a proteggerla dagli eventuali aerei nemici.

Inoltre, dopo ogni missione ciascun membro migliorerà le sue abilità relative al ruolo svolto nel corso della missione stessa, rendendo così importante il mantenimento nel tempo del proprio equipaggio per evitare sostituzioni di elementi gravemente infortunati oppure deceduti con novellini con abilità e morale alquanto scadenti.

Per quanto riguarda la simulazione vera e propria, *B-17 Flying Fortress* si presenta con un pedigree d'eccezione e non delude le aspettative: le viste interne ed esterne sono possibili per ciascuna delle posizioni dell'equipaggio con dettagli, ombre e riflessi estremamente realistici.

Nell'abitacolo il pannello degli strumenti viene visualizzato distintamente rispetto alla visuale esterna a causa della sua complessità: per vederlo tutto sono necessarie tre schermate in quanto se in altezza ci si sta in 14 pollici, in larghezza sarà possibile visualizzare solamente un terzo del cruscotto intero.

Come nella vera Fortezza Volante (soprannome "voluto" dai giornalisti dell'epoca il 16 Luglio 1935 quando fu presentato il velivolo; NdA), anche in *B-17 Flying Fortress* vi sono i comandi e gli strumenti (con gli indicatori accoppiati) distinti per i quattro motori.

Il giocatore potrà, come nella realtà, variare il numero di giri per ciascun motore, nel caso di danni ai motori stessi oppure alla deriva in coda, in modo da ri-equilibrare l'assetto di un aeroplano costretto a volare senza timone, con il serbatoio di sinistra gocciolante, un motore fuori uso, un altro semi grippato con un principio d'incendio e con gli altri due regolarmente funzionanti, come accadeva a diversi Boeing B-17 di ritorno da uno scambio di opinioni con i Focke-Wulf 190-A e D tedeschi.

Per regolare la difficoltà e la velocità della simulazione è previsto un pannello, nel quale si può intervenire sulle abilità della contraerea e dei piloti dei velivoli nemici, sul livello di dettaglio grafico del programma, sull'efficacia e sulla quantità del proprio armamento (bombe e colpi da 12.7 mm. per le mitragliatrici Browning delle torrette di bordo), e su tutta una serie di particolari relativi all'accuratezza storica (affidabilità meccanica, schianti in atterraggio, etc.) del prodotto.

Il pilotaggio vero e proprio, infine, rappresenta un'esperienza totalmente diversa da tutti gli altri simulatori di volo in commercio; manovrabilità ed agilità da pachiderma imbalsamato che rendono in pieno la spaventosa potenza volante che si sta pilotando; lo spirito di corpo creato dalla gestione delle problematiche dell'equipaggio fa il resto: il risultato è da antologia.

Alessandro Diano

Uno dei nostri compagni di squadriglia è stato colpito ad un motore, dovrà sfruttare al meglio gli altri tre per riuscire a cavarsela.

Genere Simulatore di volo
Casa Microprose
Svilup. Vektor Graphix

- Grafica eccezionale
- Realismo storico superbo
- Documentazione completa (in inglese!)

- Sonoro non all'altezza
- Comandi di volo complessi
- Cambio di viste non immediato
- Ingiocabile su macchine lente

Versione Pc

L'obbligatoria installazione sul disco fisso occupa cinque mega scarsi, mentre la configurazione minima prevede un AT-80286 con 640 Kilobytes di memoria RAM., anche se per dovere di recensione si segnala che la prova su un 80386 DX a 25 MHz non si è rivelata certo un fulmine. Il sonoro non è dei migliori e, oltre all' altoparlante interno del P.C., supporta la scheda sonora AdLib ed la Roland LAPC-1. La grafica richiede una VGA a 256 colori ed è davvero eccezionale. Il controllo avviene da tastiera, oppure con un joystick e, in alcune sezioni, supporta anche il controllo con il mouse. Il minimo sistema operativo richiesto è il DOS v3.0 ma (per ragioni di memoria) viene consigliata la nuova versione 5.0 oppure la v6.0 della Digital Research.

Versione Amiga

La versione Amiga sarà pubblicata ad ottobre, gli sviluppatori saranno inglesi, quindi non c'è da preoccuparsi.

K VOTO

958 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

La MicroProse è riuscita ancora una volta a creare un capolavoro informatico. *B-17* più che un simulatore di volo è un vero "simulatore di equipaggio": esattamente come succedeva a bordo di una vera Fortezza Volante l'affiatamento, l'esperienza e l'abilità di TUTTI i membri, contribuiscono al successo o meno della missione. Lo scorrimento in tempo reale della missione (che, comunque, è possibile accelerare), l'inizio della stessa con il rullaggio (!) sino alla pista per il successivo decollo e tutta una serie di dettagli forse "pesanti", aiutano a discriminarne fortemente l'utenza. *B-17* non è da tutti ma non ha neanche la pretesa di esserlo, e solamente chi ha una vera passione per il volo e per le rivisitazioni storiche accurate potrà trarne divertimento misto a cultura aeronautica.

CURVA INTERESSEPREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

Durante una missione potrà capitarci di dover spegnere un incendio, curare un compagno ferito e... buttarci con il paracadute quando non ci sarà più niente da fare.

Bingo!!! Uno dei Nazi ha avuto la peggio, ora non dovremo abbassare la guardia.

È possibile personalizzare il nostro bombardiere con alcune decorazioni tipiche del periodo storico trattato.

http://speccy.altervista.org/

HEROES OF THE 357TH

Dopo il florido periodo dei programmi dedicati al primo conflitto mondiale ed ai suoi traballanti biplani, da *Chuck Yeager's Air Combat* in poi sembra che l'attenzione si sia spostata sui velivoli della Grande Guerra, già magnificamente simulati in *Aces of the Pacific* e qui ripresi da due ragazzi canadesi prima famosi solamente per alcune conversioni Activision (River Raid & Keystone Kapers).

Heroes of the 357th, infatti, non è il titolo di un telefilm poliziesco, bensì quello di un programma dedicato ai "Yoxford Boys", ovvero al più formidabile dei gruppi di volo americani che nel periodo Dicembre 1942 / Giugno 1945 fece incetta di velivoli tedeschi per tutti i cieli d'Europa.

All'ingresso nel programma sarà possibile cimentarsi con una delle due opzioni previste: "Practice" oppure "Tour of Duty". Nel primo caso si potrà selezionare una delle cinque missioni disponibili oppure provare un "Free Flight" nel quale saranno sperimentabili i controlli del proprio velivolo ed i relativi armamenti, senza timore di schiantarsi oppure di essere abbattuti.

Le cinque missioni selezionabili, invece, corrispondono ai tipi di avventure a cui si andrà incontro nel corso di un'intera carriera: Fighter Sweep (tipica missione aria-aria alla caccia di velivoli nemici), Bomber Escort (scorta di bombardieri in missione sulla Germania), Strafing Run (missione di attacco al suolo con razzi, bombe & cannoncini vari), Special Weapons (attacco a bersagli terrestri di particolare valore) ed infine V1 Intercept (missione antimissile in stile "Patriot" di intercettazione dei missili V1 tedeschi).

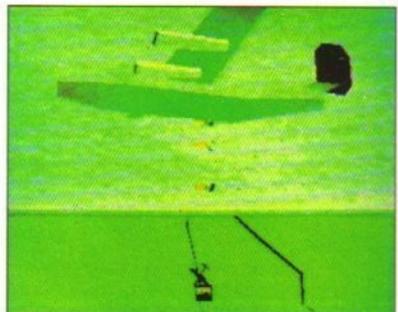
Il "Tour of Duty", invece, rappresenta il cuore del programma in quanto verrà intrapresa una campagna composta da una serie di missioni per ciascuna delle quali si avranno conseguenze positive o negative per il seguito del conflitto. Essenzialmente consiste in 34 missioni (del tutto simili a quelle presenti nel "Practice") da eseguirsi rigorosamente in sequenza, dopo aver iscritto il proprio eroe nella lista dei piloti attivi.

In caso di abbattimenti o di eiezioni forzate in territorio nemico, infatti, l'aviatore diventerà, rispettivamente, K.I.A. (Killed In Action = Ucciso In Azione) oppure P.O.W. (Prisoner Of War = Prigioniero Di Guerra). Al termine di ciascuna missione il programma salverà lo stato di servizio del pilota in modo da poter proseguire la propria carriera in più puntate, conservando i record ottenuti, i quali verranno riportati nell'albo dei migliori assi.

Nel corso della missione si avrà sempre l'ausilio di un gregario che in assenza di istruzioni si avventerà su qualsiasi aereo nemico avvistato

Nel menù di selezione piloti, oltre che scegliere un aviatore già attivo, è anche possibile crearne uno nuovo, cancellarlo, visionarne il record, riportarlo in vita (nel caso di K.I.A. oppure P.O.W.), mostrare i migliori piloti oppure eliminare l'intero elenco per cominciarne uno nuovo.

Dopo la selezione del nostro "Eroe della 357esima" di turno verrà proposto un briefing in cui saranno indicati gli obiettivi della prossima missione, unitamente ad una previsione sull'entità delle forze nemiche che si incontreranno. Seguirà, quindi, un filmato molto carino e realistico dopo che si sarà oscurata la stanza della riunione (effetto ap-

Sembra che la missione abbia avuto successo, ora ci stiamo godendo i risultati nel replay.

Diamo inizio alla fase di bombardamento.

I dettagli della missione da svolgere ci vengono comunicati in una sequenza introduttiva.

Un particolare della pregevole sequenza di decollo.

prezzabile solo con grafica V.G.A.), nel quale verranno mostrati i vari bersagli che si avrà l'opportunità di distruggere nella missione corrente.

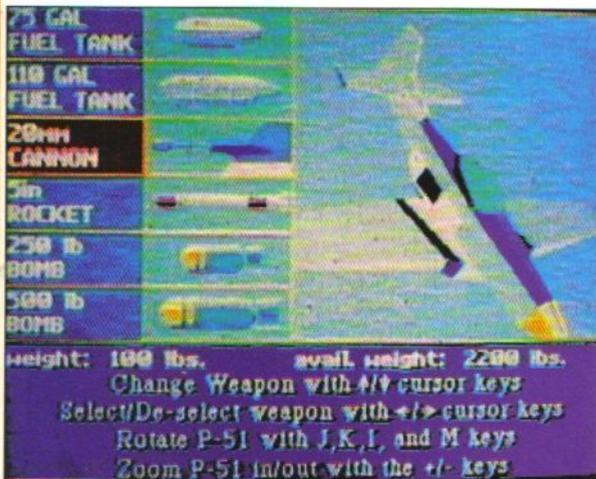
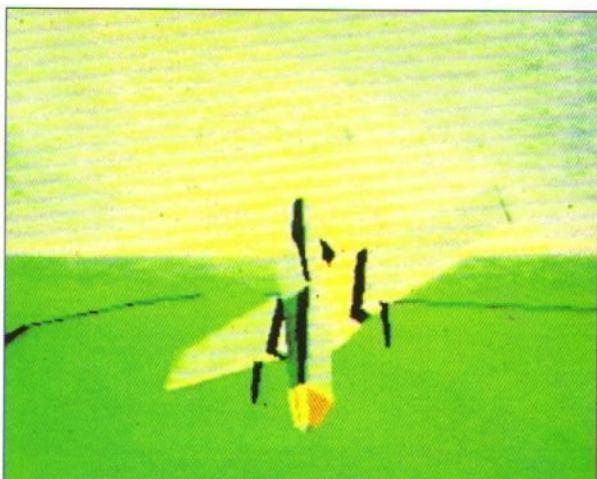
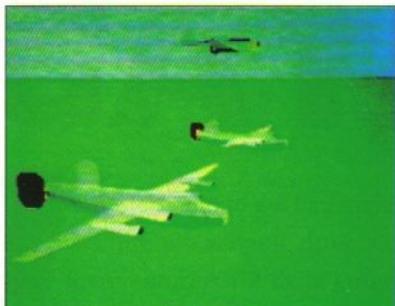
La schermata successiva (in stile Falcon-AT) mostra sulla destra il proprio aereo in una vista tridimensionale e sulla sinistra i vari armamenti che consentiranno di potenziarne le capacità: serbatoi supplementari da 75 e da 110 Galloni (1 Gallone U.S.A. = 3.7854 litri; N.d.A.), cannoncini da 20 mm., razzi da 5 Pollici (1 Pollice = 25.4 mm.; N.d.A.), bombe da 250 e da 500 Libbre (1 Libbra = 0.4536 Kg.).

Chiaramente il velivolo ha una limitata capacità massima e, pertanto, non essendo installabile tutto quanto, è opportuno dotarsi solamente di quanto richiesto dalla missione: bombe e razzi per le missioni di attacco al suolo, cannoncini per le "aria-aria" e serbatoi supplementari per le scorte ai bombardieri i quali, come è noto (lo è?), possiedono autonomie da spavento in confronto a quelle dei caccia più leggeri.

Come è giusto che sia, caricando eccessivamente il proprio mezzo, si avranno prestazioni inferiori e i comandi daranno una sensazione di maneggevolezza simile ad una petroliera lunga trecento metri, invece della tradizionale leggerezza godibile solamente in totale assenza di ammennicoli esterni.

Dopo gli interminabili preliminari, quindi, il programma permetterà di librarsi in volo e se da un lato si apprezza (solo le prime volte, però!) la splendida animazione del decollo della squadriglia, dall'altro si può biasimare la mancanza della possibilità di eseguirlo personalmente che non avrebbe certo guastato.

Giunti (con un'ulteriore animazione) sul territorio di missione, il controllo verrà ceduto (finalmente!) al giocatore, che si troverà all'interno del proprio velivolo in cui si nota la mancanza del comando del carrello (non essendoci né decollo né atterraggio...) e la presenza di una manetta del gas alquanto realistica.

La strumentazione è ben disegnata e comprende tutti gli indicatori principali quali quota, direzione, velocità, assetto e livelli carburante; le viste dall'esterno sono poche ma buone, mentre quelle dall'interno verso il mondo sono inesistenti e questo è già ben più grave sapendo che un vero pilota della Seconda Guerra Mondiale, per individuare i nemici,

Qui vediamo la schermata in cui è possibile decidere l'equipaggiamento del nostro velivolo.

Le viste esterne di *Heroes of the 357th* sono davvero spettacolari.

Volare in formazione con altri aerei alleati può esssere un'esperienza interessante.

Il pannello da cui possiamo modificare tutte le opzioni di gioco.

Accidenti, uno dei nostri è stato colpito!

anche se non tutto verrà visualizzato. Un "segreto" del gioco, infatti, rivela che nei pressi di Berlino si trova un bunker segreto (quello di Hitler, esatto!) distruggendo il quale si riceverà un mega-bonus non meglio specificato.

Ottima anche l'idea di un pannello di opzioni per personalizzare la difficoltà di *Heroes of the 357th*, tramite una serie di settaggi per quanto riguarda sonoro, musica, avvisatori acustici vari, livello di dettaglio, ombreggiature dell'orizzonte, replay automatico, vista automatica dei velivoli nemici, passaggio automatico alla vista dalla bomba o dal razzo dopo il loro rilascio, effetto "visione nera" (blackout), accelerazione dello scorrimento del tempo, possibilità di ottenere infinite munizioni e/o carburante: tutto davvero molto completo!

Al termine della missione (in generale squallidamente conclusa dalla pressione del tasto Escape o da un generico blocco a mezz'aria), infine, si avrà un resoconto della propria prestazione, unitamente ad informazioni sugli ultimi sviluppi dal fronte.

Un altro esempio delle ottime viste esterne di *Heroes of the 357th*

Alessandro Diano

Genere Simulatore di volo
Casa Electronic Arts
Sviluppatore
Midnight Software - Dan Hoecke & Brian Hilchie

- Grafica molto buona
- Semplicità d'uso
- Immediatezza di controllo

- Documentazione non eccezionale
- Scarsa "profondità" del programma
- Scarsa varietà di gioco

Versione PC

La confezione di *Heroes of the 357th* comprende due dischetti a doppia densità da 720 Kilobytes cadauno, un succinto manuale di istruzioni in bianco e nero, la garanzia e l'immancabile pubblicità Electronic Arts. L'installazione occupa circa 1 Mega e trecento Kb. e non richiede hardware proibitivi; gira benissimo su tutti i P.C. con 640 Kb. di memoria convenzionale, con una scheda grafica E.G.A., M.C.G.A., V.G.A. oppure compatibile.
Non è previsto il supporto del mouse; comunque è anche possibile utilizzare un joystick per semplificare notevolmente il pilotaggio del velivolo che con la sola tastiera diventa quasi un'anguilla con le ali...
Discreto il sonoro che supporta la sola scheda AdLib oltre, ovviamente, al tradizionale altoparlante interno e al poco diffuso (almeno in Italia) sistema Tandy.

K VOTO

845 PC

Il programma colpisce subito per l'ottima rappresentazione grafica del mitico P-51 Mustang da qualsiasi angolazione lo si osservi.
I traccianti dei propri colpi si muovono proprio come farebbero se sparati da un aereo in movimento (con deflessione di traiettoria davvero realistica) ed anche se ciò può sembrare banale non lo è assolutamente: nel ben più vario *S.W.O.T.L.* sembra di sparare da un fucile da luna park piuttosto che da un mezzo che si sta spostando per l'aere...
Superato il godimento visivo, però, ci si scontra con un prodotto ben realizzato ma non attento alle esigenze di chi vuol "simulare" realmente; "*H.O.T. 357th*" manca di spessore storico e non è realistico come ci si potrebbe aspettare dalle prime schermate.
Il risultato, quindi, appassionerà il giocatore arcade che vuol cimentarsi con un simulatore di volo, piuttosto che il "purista" o l'amante del vero dogfight per i quali, rispettivamente, la stessa Electronic Arts con "*Chuck Yeager's Air Combat*" e la Dynamix con "*Aces of the Pacific*" hanno davvero creato due K-parametri del genere.

CURVA INTERESSE PREVISTO

non disponeva certo di un radar...

Nel corso della missione, comunque, si avrà sempre l'ausilio di un gregario che in assenza di istruzioni si avventerà su qualsiasi aereo nemico avvistato. Opportunamente istruito, però, potrà coprirvi le spalle oppure guardare (e proteggere!) i bombardieri da scortare, mentre voi vi dedicate al tiro a segno.

Comoda la presenza di un autopilota che consente (specialmente dopo un combattimento) di riprendere la rotta nel caso (frequentissimo) in cui la si perda data l'assenza a bordo di un decente sistema di navigazione come, invece, presente nei velivoli reali. Si può anche consultare una mappa, alquanto imprecisa, che mostra fiumi, strade e bersagli per potersi orientare più comodamente.

confronta & contrasta

Non considerando il mitico *Aces of the Pacific* giustamente definibile come la migliore simulazione del genere, il presente *Heroes of the 357th* può solo essere confrontato con un simile gioco di volo quale, ad esempio, il buon *The Secret Weapons Of The Luftwaffe* della Lucas.

Il principale problema di *H.O.T. 357th*, però, è la mancanza di varietà: tra tutti i velivoli presenti nel programma si potrà pilotare solamente il P-51 anche se differenti aerei svolazzeranno nei suoi cieli simulati.

Graficamente c'è una parziale rivincita per quanto riguarda la definizione esterna del proprio Mustang e l'effetto "schizzi di terra" quando si mitraglia a bassa quota; simpatica è la presenza della torre Eiffel volando sopra Parigi. Per i comandi *H.O.T.357th* risulta vincente anche se qui era già più facile essendo i controlli di *S.W.O.T.L.* tra i peggiori in circolazione.

Anche APPLE ha scelto NEWEL!

Ci sarà un perché...
tutte le più prestigiose case come: APPLE COMPUTER, COMMODORE, IBM, NEC, PIONEER... e molte altre hanno scelto NEWEL

NEWEL® srl Computers ed accessori

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75
Telefono Negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO:
TEL. (02) 33000036

Vendita per corrispondenza in tutta l'Italia. Ai prezzi più bassi

Aperto anche il Sabato
Orari:
9.00 - 12.30
15.00 - 19.00

http://speccy.altervista.org/

GATEWAY

In un momento in cui l'attenzione delle case di software sembra rivolgersi sempre più verso il sistema di avventura dinamica Sierra/Lucasfilm e le avventure/GdR della Origin, la Legend ripropone la gloriosa tradizione delle avventure grafico/testuali in questo gioco ispirato alla celebre serie di romanzi di Frederik Pohl.

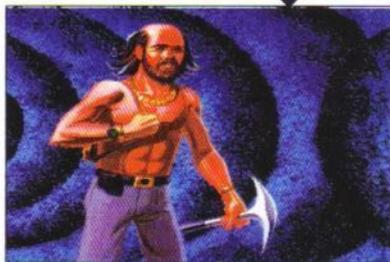
Lo sfortunato colono che scoprì la base stellare Gateway a prezzo della vita.

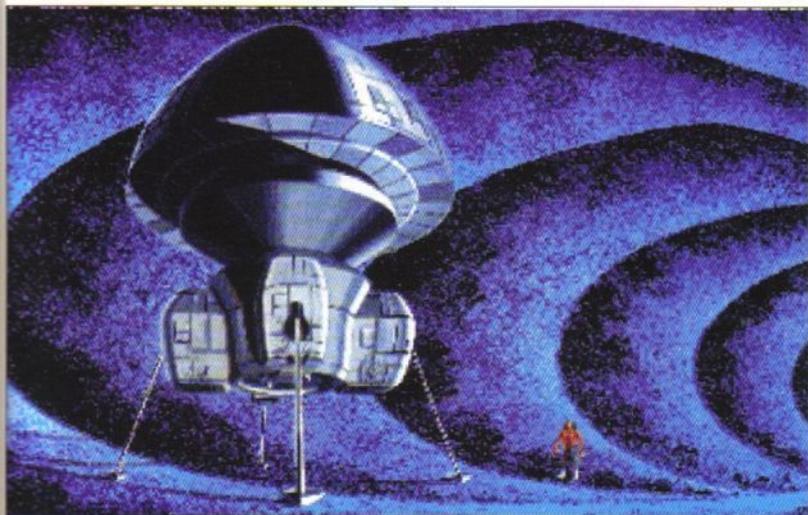
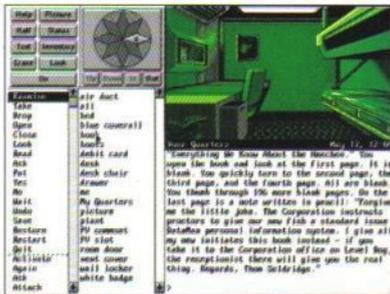
Ci fu un tempo in cui gli avventurieri migliori erano i diplomati in dattilografia. Il sole della Infocom illuminava il mondo dell'avventura e la serie *Ultima* muoveva appena i primi timidi passi.

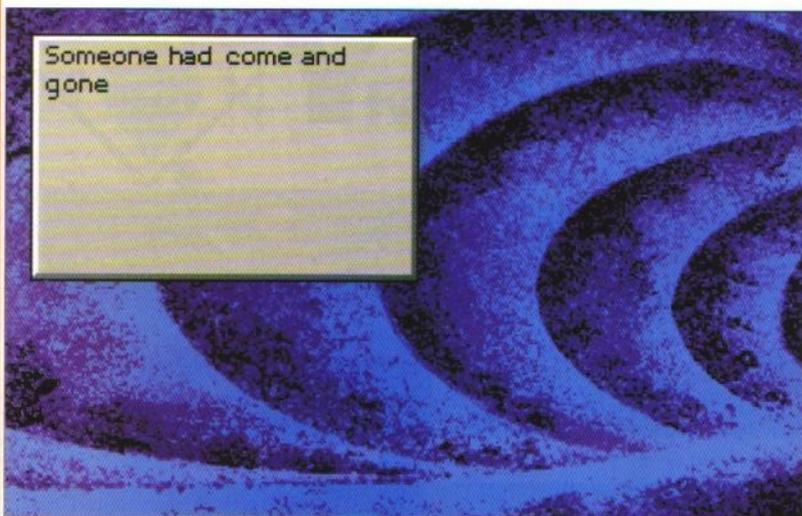
Le magre schiere degli eroi da tastiera attendevano impazienti la nuova sfida da raccogliere: ore e ore trascorse davanti allo schermo a digitare comandi dietro comandi e a leggere paginoni elettronici pieni di enigmi e affascinanti descrizioni di mondi alieni. Che il successo della (ahimé) defunta Infocom non fosse effimero lo dimostrò verso il finire degli anni Ottanta la Magnetic Scrolls, con il boom delle proprie avventure grafico/testuali. Titoli come *Guild of Thieves*, *Fish* e *Wonderland* dissiparono dal petto degli avventurieri *hard* le tenebre in cui la scomparsa della Infocom li aveva gettati.

I giochi della Magnetic Scrolls erano caratterizzati da schermate grafiche all'altezza delle moderne macchine su cui giravano, interfacce utente completamente rinnovate che riducevano al minimo la necessità di digitare manualmente i comandi e abbastanza testo da riempire un vocabolario. Lentamente anche questa seconda generazione di giochi scomparve, soprattutto a causa del declino della Magnetic (grazie ancora una volta, Mirrorsoft...) e dell'avanzare dei nuovi sistemi d'avventura grafico/animata che mostravano al giocatore in ogni momento la situazione del proprio personaggio sullo schermo, senza bisogno di sforzi di immaginazione.

La colonna sonora è stata composta da autori professionisti e si sente: la musica è uno dei componenti principali del gioco

Oggi la Legend cerca ancora una volta di rinverdire questo classico stile di gioco con il suo *Gateway*, e lo fa nel modo migliore: adeguando il proprio software alle potenzialità della nuova generazione di computer.

Gateway si rifà direttamente all'omonima saga spaziale dello scrittore statunitense F. Pohl. Siamo nell'anno 2102: la razza umana sta muovendo i primi passi all'interno del sistema solare. La scoperta accidentale di un piccolo vascello alieno sepolto sotto alla superficie di Venere conduce a un'immensa stazione spaziale abbandonata orbitante intorno al sole da tempo immemorabile. Nella stazione spaziale sono custodite oltre 1000 astronavi di origine extraterrestre, ognuna capace di viaggiare più veloce della luce.

Gli scienziati umani determinano che queste astronavi sono perfettamente in grado di riprendere a volare nel cosmo. I computer di bordo conservano ancora i programmi originali: ogni computer è in grado di condurre l'astronave a una destinazione sconosciuta (perché troppo lontana dal sole per essere studiata con i sistemi di rilevamento terrestri) e di riportarla alla base spaziale. La stazione viene ribattezzata "Gateway", "Cancello", perché rappresenta per la razza umana la prima porta verso l'esplorazione della galassia. Le astronavi vengono affidate a piloti/mercanti/ricercatori chiamati "Prospettori".

L'astronave aliena da cui tutto è cominciato. La presentazione del gioco introduce il giocatore alle meraviglie grafiche che lo attendono.

L'inizio del gioco. Siamo nel nostro alloggio e la spia dei messaggi sul computer lampeggia minacciosamente...

http://speccy.altervista.org/

Ancora l'introduzione.

Un prospettore è un coraggioso individuo disposto a mettersi ai comandi del vascello e farsi catapultare in una regione della galassia totalmente sconosciuta con l'obiettivo di tornare ricco e famoso. A questa meta giungono in media il 5% di coloro che lasciano Gateway. La maggioranza di questi pionieri del cosmo torna in miseria o non torna affatto.

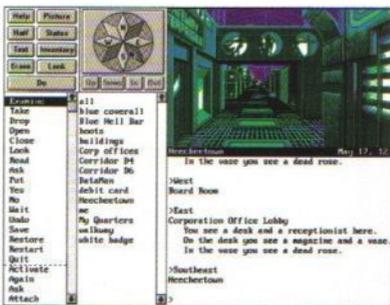
Naturalmente il giocatore indossa i panni di uno di questi prospettori, e l'avventura ha inizio non appena egli mette piede su Gateway. La stazione spaziale è controllata dalla più potente megacorporazione del sistema solare e a bordo sono stati installati alloggi, bar, casino, sale per le conferenze, hangar, macchine di realtà virtuale e tutto quanto è necessario per trasformarla nel primo vero astroporto della razza umana. Un sintetico e non tranquillizzante corso di pilotaggio è quanto ci separa dalla più grande avventura della nostra vita... e della razza umana.

L'interfaccia utente è ancora più funzionale del sistema di Wonderland, che pure all'epoca aveva raccolto la sua parte di critiche entusiaste.

Occorre subito dire che alla Legend hanno svolto il loro lavoro nel modo migliore. Le schermate grafiche che accompagnano ogni locazione sono spettacolari ed il programma supporta tutti i modi grafici fino alla SuperVGA. La colonna sonora è stata composta da autori professionisti e si sente: la musica è uno dei componenti principali del gioco e i numerosi pezzi proposti dal programma contribuiscono perfettamente alla creazione dell'atmosfera. Un tempo le avventure grafico/testuali erano spaventosamente silenziose e molti giocavano accompagnandosi con il walkman acceso o lo stereo a basso volume - ma oggi con *Gateway* non è più necessario: la musica è molto piacevole e mai fastidiosa (particolare fondamentale in un gioco che richiede molta concentrazione), e se una Soundblaster è necessaria per goderla fino in fondo anche con una scheda Ad Lib non rimarrete delusi.

L'interfaccia utente è ancora più funzionale del sistema di *Wonderland*, che pure all'epoca aveva raccolto la sua parte di critiche entusiaste. Due colonne a fianco della finestra principale riportano rispettivamente tutti i verbi accettati dal gioco e tutti gli oggetti su cui è possibile operare in una certa locazione. Basta cliccare sulla combinazione desiderata verbo/oggetto per inviare il comando desiderato. Un'innovazione gradita è la possibilità di cliccare direttamente sulla schermata grafica per interagire sull'ambiente: il programma interpreta la nostra azione con il desiderio di utilizzare l'oggetto nel modo più ovvio - per esempio un monitor verrà acceso mentre una rosa verrà colta, e così via.

Naturalmente è sempre possibile entrare i comandi manualmente nella finestra di testo. Una rosa dei venti in alto sullo schermo mostra le direzioni nelle quali ci si può spostare dalla locazione in cui ci troviamo. L'elemento più eccezionale del programma è la grande cura per i particolari. I sette e passa mega di dati contengono la descrizione di praticamente tutto ciò che si incontra durante la nostra avventura, soffitti e pavimenti compresi. L'attenzione per i particolari secondari è spasmodica: nel bar della stazione spaziale, per fare un esempio, c'è un videogioco sullo stile di *Trivial Pursuit* sulla storia della Terra dal 1990 al 2100 - un ottimo modo di calare il giocatore nell'atmosfera del periodo!

Gli enigmi proposti dal programma sono lo-

Il corridoio appena fuori del nostro alloggio.

La rete informatica di Gateway contiene BBS, notiziari, messaggi on-line e informazioni di interesse generale.

L'ufficio di uno dei boss. Potete perfino esaminare la rivista che sta leggendo la segretaria.

Una delle sale-riunione di Gateway.

http://speccy.altervista.org/
http://speccy.altervista.org/

Il futuro prossimo venturo... secondo Frederick Pohl.

Seduti ad un bar che ricorda quello di *Blade Runner* apprendiamo le prime informazioni sul programma Orion.

Confronta & contrasta

***Wonderland* della Magnetic Scrolls è il concorrente più diretto. Questo gioco rappresentò ai suoi tempi un autentico passo da gigante nel campo delle avventure grafico/testuali. *Gateway* riprende in parte la stessa struttura e la migliora ulteriormente. *Wonderland* era un po' più difficile, *Gateway* più coinvolgente e "user friendly". Un confronto è difficile, ma probabilmente il gioco della Legend lo vince di stretta misura. Se considerassimo questo sottogenere un genere a sé stante, *Gateway* sarebbe il nuovo K-Parametro delle avventure grafico/testuali.**

gici e non molto difficili, anche se in alcuni momenti gli elementi fondamentali della trama sembrano annegare nell'enorme quantità di dati messi a disposizione: chi potrebbe pensare, di primo acchito, che la rivista che si trova nella sala d'aspetto di un ufficio ha una certa importanza in un programma che descrive praticamente tutto: dall'abbigliamento che indossiamo, al materiale con cui sono composte le piastrelle che tappezzano il nostro alloggio.

La Legend ha comunque allegato alla confezione un hint book contenente la soluzione completa dell'avventura - una scelta intelligente che si accompagna a quella analoga dell'Electronic Arts per il suo *Black Crypt*. La sceneggiatura del gioco è un ulteriore punto di forza. La trama è molto coinvolgente, ricca di misteri e di colpi di scena - non bisogna dimenticarsi che c'è un intero universo inesplorato là fuori - e il desiderio di scoprire come va a finire è uno dei principali motori dell'interesse del giocatore. Spesso le avventure di questo tipo proponevano una sfida un po' fine a sé stessa, l'intelligenza del giocatore contro gli enigmi del gioco, ma in Gateway la sensazione di vivere una grande avventura è molto forte e il piacere che se ne ricava è quasi superiore a quello della risoluzione dei singoli enigmi.

Gateway in tutto il suo splendore.

Gateway non ha molti difetti. In alcuni punti però il programma sembra non funzionare come dovrebbe. A un certo punto, per esempio, dovevo partecipare a una riunione che si teneva in un certo posto a una certa ora ma, nonostante fossi giunto puntuale, della riunione nessuna traccia. Ricaricato il gioco il problema è scomparso. In un'altra occasione non sono riuscito a prendere un oggetto che era lì in bella mostra, e sono dovuto uscire dalla stanza e rientrare. Si tratta comunque di casi isolati che non incidono assolutamente sul valore generale del gioco.

Vincenzo Beretta

WORLD TENNIS CHAMPIONSHIPS

Anche quest'anno nessuno riuscirà ad aggiudicarsi il Grande Slam; l'impresa, infatti, è fallita anche a Jim Courier, il nuovo dominatore delle classifiche mondiali, sconfitto a Wimbledon, dove, inaspettato, è giunto il trionfo di André Agassi. Alla Mindscape, comunque, hanno pensato bene di sfruttare il momento di popolarità del tennis per proporre questa nuova incarnazione del sistema *4D Sports.*

In questa schermata sarà possibile pianificare la nostra stagione, scegliendo i tornei a cui partecipare.

L' idea che sta dietro alla realizzazione della serie *4D Sports* è quella di consentire al giocatore di muoversi all'interno di un ambiente in 3D, in cui la quarta dimensione sia rappresentata dal realismo esasperato della simulazione.

I prodotti che si sono visti fino ad ora hanno sempre rispettato questo proponimento iniziale, anche se *4D Sports Boxing* si è dimostrato chiaramente superiore al suo collega su pista, *4D Sports Driving*. Questo *World Tennis Championships*, nonostante il titolo, si avvale delle stesse routine vettoriali che hanno decretato il successo del suo predecessore ispirato alla boxe e riesce a conservarne la stessa giocabilità.

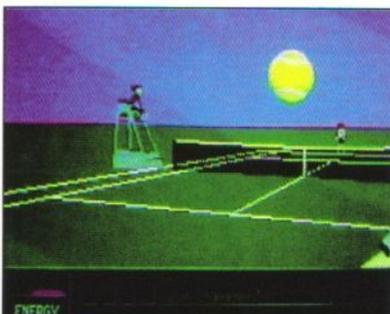
Giocare a rete può essere difficile ma dopo un paio di smorzate ben riuscite ci prenderete gusto.

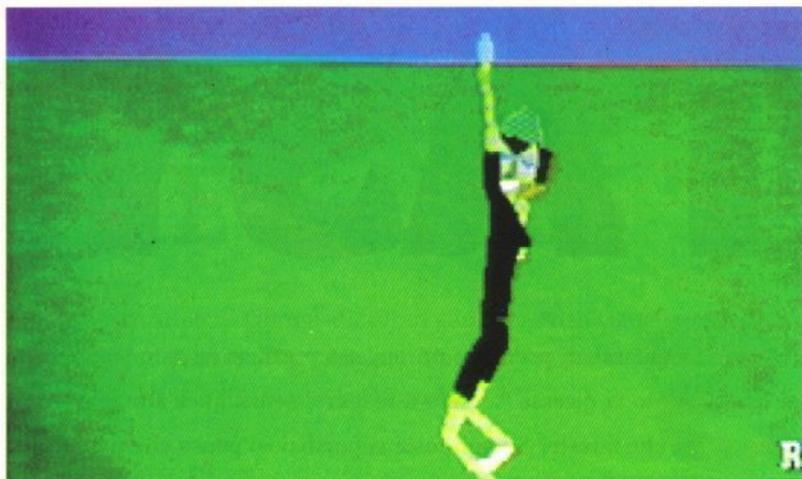
Ci troviamo, senza dubbio, di fronte al programma di simulazione tennistica più accurato e completo che sia apparso sul mercato. Le opzioni a nostra disposizione sono decine e cercherò di elencare solo le più importanti. Si comincia dalla creazione del proprio giocatore che possiamo caratterizzare a nostro piacimento, modificandone il colore della pelle, della maglietta, dei pantaloncini, dei calzini, dei polsini e perfino della racchetta; ovviamente dovremo distribuire un certo numero di punti fra le tre abilità principali di ogni tennista: velocità, accelerazione e resistenza, sperando di migliorare l'abilità nei singoli colpi (diritto, rovescio, schiacciata, voleé, ecc.) nelle sessioni di allenamento che si terranno successivamente.

È il programma di simulazione tennistica più accurato e completo che sia apparso sul mercato.

Dopo aver creato il nostro tennista potremo cominciare a farlo partecipare a qualche torneo importante: il programma include i 12 principali tornei del circuito professionistico: Wimbledon, Rolland Garros, gli US Open, gli Australian Open, Key Biscane, Roma e molti altri. A questo punto la nostra scalata verso la prima posizione della classifica ATP sarà solo cominciata e dovremo passare ore e ore davanti al monitor prima di poter entrare a far parte dei primi dieci tennisti al mondo.

Per quanto riguarda le fasi di gioco vero e proprio, non possiamo che fare i complimenti alla DSI che, per la prima volta nel campo delle simulazioni sportive (almeno a nostro giudizio), è riuscita a rendere

Ecco una dimostrazione di quello che si può ottenere con il sistema di replay di *WTC*.

Quando giocherete in prima persona vedrete il campo in questo modo.

Il nostro avversario sembra essere un po'adirato, meglio lasciarlo vincere forse...

Ecco in dettaglio il movimento del servizio, un'altra immagine ottenuta con il fantastico replay della serie 4D Sports.

perfettamente giocabile un'opzione di visione in soggettiva. Le partite, infatti, possono essere giocate in due modi differenti: il primo, a cui ci hanno già abituato le altre simulazioni tennistiche, è quello che ci consente di vedere la partita da un'inquadratura molto simile a quella utilizzata nelle riprese televisive, il secondo, invece, trasforma il monitor nel campo visivo del tennista che controlliamo, consentendoci di vivere la partita in prima persona.

Solitamente questo tipo di esperimenti si rivela infruttuoso dal punto di vista della giocabilità, riuscendo comunque ad impressionare per la spettacolarità delle inquadrature che si riescono ad ottenere. In questo caso, invece, la spettacolarità riesce a creare un perfetto connubio con la giocabilità, dando al giocatore l'impressione di essere veramente sul campo a sfidare i migliori maestri della racchetta.

Il sistema di controllo è decisamente intuitivo e immediato, sempre che disponiate di un buon joystick, l'opzione tastiera è un po' frustrante, soprattutto per quanto riguarda i movimenti in diagonale, e l'opzione per il mouse è decisamente sconsigliata, a meno che non disponiate di un'intera scrivania per potervi muovere liberamente. I due pulsanti vi consentono di effettuare colpi normali, slice, top spin e pallonetti, il tutto grazie alla combinazione con il movimento del joystick.

Il vostro giocatore tenderà a dirigersi nella direzione della pallina, evitandovi così inutili rincorse; questa caratteristica, incontrata già in *Advantage Tennis* della Infogrames, è stata qui ulteriormente migliorata, grazie alla possibilità di scegliere fra Semi-Auto Pilot e Auto Pilot, due opzioni che regolano gli aiuti che il computer ci darà nei nostri spostamenti.

Uno dei punti di forza della serie *4D Sports* è sempre stata l'opportunità di vedere i replay delle azioni appena terminate da qualsiasi angolazione e a qualsiasi velocità. Anche in *WTC* è presente questa possibilità e vi assicuro che con la qualità di gioco che si riesce ad esprimere sul campo, vi ritroverete spesso a farne uso.

Il livello di dettaglio grafico è regolabile facilmente tramite alcune icone e permette di passare da dei giocatori filiformi a delle vere e proprie persone poligonali con tanto di palpebre che, di tanto in tanto, si abbassano.

È inoltre possibile scegliere se le condizioni atmosferiche siano rappresentate graficamente, se il giudice di sedia debba essere presente e se il pubblico debba essere in grafica poligonale o bitmap.

A completare un panorama di opzioni già invidiabile, si aggiunge una sezione di allenamento estremamente completa, che ci permette di migliorare la nostra abilità nei vari colpi fondamentali del tennis. Per una volta tanto non ci troviamo di fronte ad un'opportunità sterile, in quanto i nostri progressi si tradurranno in un miglioramento effettivo del nostro giocatore e ci consentiranno di affrontare con più tranquillità anche gli avversari più ostici.

In conclusione non ci resta che congratularci con la Mindscape e, soprattutto, con la DSI per averci regalato questo piccolo capolavoro nell'ambito delle simulazioni sportive.

Andrea Minini

Genere Sportivo
Casa Mindscape
Sviluppatore DSI

- Fantastica visione in soggettiva
- Moltissime opzioni

- Mancanza dell'opzione per due giocatori
- I nomi dei giocatori non sono quelli reali

Versione PC

Il gioco viene fornito su due dischetti ad alta densità e richiede, per l'installazione, un minimo di 1.65 Mb. Le schede grafiche supportate sono la VGA e la EGA e, in entrambi i casi, la grafica è abbastanza convincente. Per quanto riguarda le schede sonore, troviamo AdLib, Soundblaster, Roland e MT 32 e, per gli sfortunati senza alcun supporto sonoro, è previsto anche lo speaker interno.
La velocità minima consigliata è quella di un 286 a 12 MHz, noi lo abbiamo provato su un 16 MHz e, anche al livello di dettaglio massimo, lo abbiamo trovato perfetto.

K VOTO

915 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Non c'è dubbio che se qualche altra casa di software vorrà proporre un programma di simulazione tennistica, dovrà, per forza di cose, fare i conti con *WT Championships*. Il programma, infatti, è un piccolo capolavoro di programmazione che è riuscito finalmente a darci la soddisfazione di realizzare i colpi che negli altri giochi di questo tipo avevamo solo sperato di mettere a segno.
L'opzione di gioco in soggettiva è stupenda e riesce perfettamente nel suo scopo: renderci davvero partecipi dell'azione. Sembra quasi incredibile a dirsi, ma possiamo assicurare che è di gran lunga più facile ed istintivo giocare con questa prospettiva, piuttosto che con quella a cui si è abituati di solito.
Sicuramente è necessaria un po' di pratica per impadronirsi del sistema di controllo, ma è una fatica che viene poi ampiamente ricompensata dai risultati che si possono ottenere con un minimo di allenamento.
L'unica pecca è rappresentata dall'impossibilità di giocare in due, ma del resto sarebbe stato tecnicamente improbabile realizzare la visione in soggettiva per due giocatori (se non con un 486!)
Grazie alla possibilità di giocare l'intera carriera di un giocatore, la longevità è assicurata, di conseguenza, se amate il tennis, non riusciamo a trovare un motivo per il quale non dovreste acquistare *World Championships Tennis*. Buon divertimento!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni
5 4 3 2 1 0

confronta & contrasta

Il gioco con cui è più facile paragonare *World Tennis Championships* è sicuramente *Advantage Tennis* della Infogrames. Effettivamente i due titoli si somigliano parecchio, soprattutto per la grafica vettoriale e per il sistema di controllo autoguidato del giocatore. In ogni caso, la possibilità di giocare in soggettiva e il numero spropositato di opzioni, contribuiscono a far emergere da questo confronto *World Tennis Championships* a cui manca soltanto l'opzione per due giocatori e l'opportunità di colpire la palla in mezzo alle gambe, peraltro sostituita efficacemente da tutta una serie di piccoli tocchi grafici come il tennista che si asciuga il sudore, che esulta, che fa girare la racchetta fra le mani e così via.

EXTASY

Genere Rompicapo
Casa Simulmondo
Sviluppatore
Edoardo Gervino
Pietro Montelatici

K VOTO

762 AMIGA

- Caricamenti molto veloci
- Grafica colorata
- Sistema di gioco particolarmente originale

- Colonna sonora mal realizzata
- Con l'avanzare dei livelli il gioco diventa piuttosto monotono

Extasy è un rompicapo simpatico e divertente. Gli unici veri difetti sono rappresentati dall'eccessiva difficoltà iniziale e dalla scarsa varietà dei livelli. I veterani di questo genere non avranno problemi a impadronirsi dell'insolita struttura di gioco, ma tutti gli altri si scoraggeranno appena cominceranno le prime difficoltà. Per fortuna un sistema di codici consente di ricominciare dall'ultimo livello completato, ma purtroppo il ritmo è troppo monotono perché il divertimento possa durare a lungo.

Versione Amiga

La grafica è poco varia, ma ben definita. Purtroppo lo stesso discorso non vale per il sonoro che, a parte qualche buon effetto durante il gioco, presenta una colonna sonora decisamente al di sotto della media. Il manuale consiglia di installare il gioco su HD, operazione decisamente inutile considerando che il gioco risiede su un solo disco e che i caricamenti, oltre a essere molto veloci, sono ridotti al minimo. Un buon gioco, consigliato soprattutto a chi ha voglia di spremersi un po' le meningi con qualche cosa di diverso.

CURVA INTERESSEPREVISTO

Se vi capitasse di prendere un oggetto prezioso ad uno stregone e poi quest'ultimo vi dicesse "attento a te ladro, senza quell'amuleto sarai perduto", voi che fareste? Se non foste superstiziosi penso che non ve ne importerebbe nulla, ma in caso contrario?

In caso contrario, io cercherei di trovare una soluzione, restituendo il prezioso oggetto allo stregone, che magari mi leverebbe la maledizione dalle spalle. Questo è quello che stava per fare Lucky Ball, un avventuriero che anni prima aveva rubato un prezioso amuleto a un potente mago, che gli fece una maledizione simile a quella sopra citata.

A questo punto sembrerebbe tutto molto semplice. Restituire l'amuleto al mago e farla finita, ma purtroppo codesto amuleto è stato rubato. Sarà quindi compito di Lucky Ball recarsi dal mago e sperare che quest'ultimo abbia una copia dell'amuleto in questione (per farsene cosa poi non lo so...).

La trama di *Extasy*, il nuovo gioco della Simulmondo, è tutta qui: un rompicapo dove il giocatore deve condurre Lucky Ball attraverso sette livelli che rappresentano i continenti del suo mondo.

Appena caricato, il programma comincia con una sequenza animata dove Lucky Ball si accorge del furto, quindi appare il menù di selezione. L'obbiettivo del giocatore è di condurre una pallina colorata (che rappresenta Lucky Ball) attraverso un complicato sistema di tubi colorati, cercando di farla cadere nel tubo del suo stesso colore. Per far ciò bisogna attraversare tre sezioni principali, ognuna composta da sei cilindri e tre carrelli.

Ogni cilindro ha due colori diversi su ogni estremo, e quando la pallina cade su un cilindro che ha la parte colorata rossa uscirà dal cilindro che avrà la parte inferiore colorata dello stesso colore, in questo caso rosso. Occorre quindi condurre la pallina che cade dall'alto attraverso questa specie di labirinto fino al contenitore del suo stesso colore.

Per superare ogni livello si ha a disposizione un certo tempo, rappresentato da un liquido che evapora man mano fino a scomparire del tutto. Questo può essere però ripristinato facendo passare la pallina per dei tubi posti in fondo, tra l'ultima sezione e i contenitori. Ogni tubo ha un simbolo diverso e a seconda di questo il tempo aumenta o diminuisce e se si esaurisce del tutto la partita finisce.

In definitiva *Extasy* è un bel giochino, anche se richiede un po' di tempo per conquistare l'entusiasmo del giocatore. Questo è dovuto ad un insolito sistema di gioco e ad un'eccessiva difficoltà iniziale. Purtroppo però è piuttosto monotono, fatto irrilevante per gli appassionati di questo genere di giochi, ma che lo penalizzerà molto nei confronti di tutti gli altri giocatori.

Fabio Massa

La grafica classicheggiante è una delle costanti di *Extasy*.

Edizione straordinaria! Lucky Ball parte all'avventura.

In questa mappa potremo avere un'idea delle avventure che attendono Lucky Ball.

ESPAÑA
THE GAMES '92

1992, anno di Olimpiadi, in un clima sportivo come questo poteva la Ocean non tentare di vincere la medaglia d'oro per la migliore simulazione sportiva che ricordasse quest'evento?

Naturalmente no, e infatti eccola qui puntuale con *España - The Games '92* un gioco che presenta tutte (o quasi) le discipline sportive impegnate nelle olimpiadi, dai 100 metri al judo. La prima cosa che salta all'occhio è, quindi, l'impressionante numero di discipline in cui è possibile cimentarsi e, sinceramente, non credo esistano altre simulazioni di questo tipo che offrano una quantità di discipline così varia.

Molto completa è anche la sezione manageriale, dove è possibile ricreare le caratteristiche degli atleti seguendo un particolare allenamento dove il giocatore controlla proprio tutto. Infatti oltre alla classica parte "attiva" dove occorre allenare l'atleta cimentandosi in prove fisiche (corsa, sollevamento pesi...), occorre anche regolare l'alimentazione di quest'ultimo, curarne lo stato fisico, controllare e decidere le date delle gare, insomma c'è proprio tutto.

Dopo aver creato il proprio campione (o la propria squadra), è possibile cimentarsi in una delle discipline, scegliendo tra pratica e competizione, sezione maschile e sezione femminile. Da notare che, come nelle vere olimpiadi, le gare non sono tutte universali, bensì variano a seconda del sesso dell'atleta.

A dire il vero i programmatori sono stati un po' maschilisti: infatti, mentre sono molte le discipline tipicamente maschili (tipo boxe o lancio del peso) inserite nel gioco, quelle femminili (ginnastica artistica o altro) sono praticamente inesistenti. Tornando sul tema opzioni: il modo allenamento consente di fare pratica nelle varie discipline, mentre il modo competizione consente di disputare una gara ufficiale senza però influire sulla classifica finale. Infine c'è l'opzione azione, un misto tra la parte manageriale e quella competizione, che però segna l'inizio vero e proprio delle Olimpiadi (sempre nell'ambito del gioco, naturalmente), dove tutte le scelte operate e le gare disputate dal giocatore influiranno sull'esito finale dei giochi.

È possibile usare sia la tastiera che il joystick, anche se sicuramente si rivela più adatta la seconda scelta, principalmente per due ragioni. La prima è che in alcune gare bisogna seguire un ritmo di gioco, ad esempio nelle gare di nuoto dove occorre andare a destra e a sinistra seguendo il ritmo delle braccia del nuotatore. La seconda ragione è che in altre gare bisogna letteralmente "smanettare" come dei forsennati , quasi come nel mitico *Hyper Olympic* della Konami, e credo che a nessuno interessi avere una tastiera distrutta.

España - The Games '92 è qualcosa di raro. Difficilmente si vedranno ancora delle simulazioni così varie, di elevata qualità grafica e sonora e molto divertenti. Senza dubbio ci troviamo davanti alla migliore raccolta di giochi olimpici uscita quest'anno, e gli appassionati avranno finalmente qualcosa con cui trastullarsi per settimane, almeno fino a quando non uscirà qualcosa di meglio...

Fabio Massa

Genere Sportivo
Casa Ocean
Sviluppatore In casa

• Un sacco di eventi per tutti i gusti.
• Grafica colorata.
• Parte manageriale completa sotto ogni punto di vista.

• Caricamenti troppo frequenti.
• Sistema di controllo poco pratico e scomodo.

Versione PC

Considerati i frequenti caricamenti è obbligatorio l'ausilio dell'Hard Disk. La grafica è ben definita e colorata, anche se non sfrutta a pieno le potenzialità di una scheda VGA. Il sonoro è adeguato con una buona colonna sonora e degli effetti decenti, solo per i fortunati possessori di una scheda sonora tipo AdLib, SoundBlaster o Roland. Un'ultima nota riguardo al sistema di controllo che qualche volta risulta frustrante, soprattutto in quelle gare dove bisogna seguire un ritmo preciso.

Versione Amiga

Quando leggerete queste righe il gioco si troverà nei negozi. Sarà su due dischi e, considerando i frequenti caricamenti, disporre di un secondo drive sarà quasi obbligatorio.

K VOTO

878 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

España - The Games '92 è sicuramente un ottimo prodotto. Riesce a ricreare l'atmosfera di molte discipline appartenenti ai giochi olimpici, traguardo che, nonostante siano uscite moltissime simulazioni di questo tipo, non era ancora stato raggiunto. Ci sono un numero impressionante di discipline diverse, tutte molto divertenti, e ci vorranno dei giorni per visionarle tutte. Inoltre battere gli avversari (meglio se sono amici), cercare di migliorare il proprio record o dirigere l'allenamento di un atleta, è molto divertente. La Ocean ha sicuramente centrato il bersaglio pubblicando un gioco che è sicuramente una delle simulazioni multi evento meglio realizzate e, senza dubbio, la più varia.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Ci troviamo di fronte alla prima simulazione olimpica in cui è incluso anche il Judo.

Le gare di nuoto sono troppo esigenti per quanto riguarda la regolarità da mantenere.

Non saremo come Carl Lewis ma comunque ce la caviamo bene...

http://speccy.altervista.org/

GRAND PRIX UNLIMITED

La Formula 1: lo sport più eccitante del mondo, la disciplina più avvincente e incerta del pianeta... Ma dove? Che divertimento ci può essere a vedere un pilota coi baffi che, al volante della Williams numero 5, parte in pole position e vince senz'alcuna fatica? Meno male che ci sono le simulazioni automobilistiche...

La partenza è un momento critico per il processore che deve controllare centinaia di poligoni, quindi regolate i dettagli al minimo.

Le case statunitensi, è risaputo, sono maestre nel campo delle simulazioni, tanto è vero che, parlando di giochi di guida, i primi nomi che vengono in mente sono quelli di Microprose (*Formula 1 Grand Prix* su tutti), Electronic Arts (*Indy 500* e *Mario Andretti Racing Challenge* tanto per citarne un paio) e Accolade (i tre *Test Drive* e *Grand Prix*). Quest'ultima, evidentemente non contenta dei titoli finora lanciati, ha ora deciso di diventare la software house numero uno e, in collaborazione con la prestigiosa rivista statunitense Road & Track, ha partorito l'ennesimo gioco di Formula 1. A prima vista *Grand Prix Unlimited* sembrerebbe la solita simulazione vettoriale made in USA ma, in realtà, le opzioni sono tali e talmente numerose da renderlo, per così dire, originale.

Appena iniziata una partita è possibile scegliere se disputare una gara singola, un campionato del mondo o, prima novità, utilizzare l'editor di tracciati per disegnare il proprio percorso. Questo editor è probabilmente la punta di diamante della simulazione: alla Accolade lo hanno realizzato con una tale cura da renderlo semplice da usare, versatile e completo.

Il sistema di inserimento pezzi è banale, ma efficace. Si ha un'inquadratura dall'alto del percorso (che può essere creato da zero o, più semplicemente, modificandone uno già esistente), in cui è possibile vedere a grandi linee la sagoma del tracciato e il rilievo topografico del terreno su cui sorge: eseguendo una "zoomata" su una parte del circuito si avrà un resoconto della situazione più nel dettaglio e sarà possibile inserire una curva, un rettilineo o un altro pezzo di tracciato oppure modificare il terreno e creare un avvallamento o un lago. Eseguendo un ulteriore ingrandimento si ha una visuale quasi perfetta del circuito e si è in grado di piazzare tutti gli elementi di contorno come cartelli con indicazioni di curve e chicane, box, spettatori, palazzi...

Altra opzione interessante disponibile in *Grand Prix Unlimited* è quella che permette di avere una preview del circuito appena creato: in questo modo si passa dalla mappa schematizzata a un'inquadratura in soggettiva da un'ipotetica telecamera volante. Con questa telecamera si può scorazzare liberamente sul circuito e sul terreno circostante, studiando alcune situazioni e vagliandone altre, in modo da effettuare i dovuti cambiamenti prima di lanciarsi in un Gran Premio di 80 giri: quest'opzione è una piacevole aggiunta in un gioco di corse, considerando che finora era stata utilizzata solo in più complessi simulatori aeronautici (tanto per fare un esempio, verrà implementata in *Tornado* della Digital Integration).

Dato sfogo ai propri istinti creativi con l'editor, ci si può lanciare in un Campionato del Mondo o in una gara singola. La differenza? A parte, ovviamente, il fatto che il primo è costituito da 18 gare, correndo in un Gran Premio singolo è possibile scegliere le condizioni meteorologiche, il numero dei giri e dei concorrenti.

Quelle elencate qui sopra non sono le uniche opzioni di *Grand Prix Unlimited*: in qualsiasi momento, anche durante la gara, si possono selezionare il livello dei dettagli (consigliatissimo tenerli al minimo anche su un PC veloce), il tipo di cambio (automa-

Chi ben comincia è già a metà dell'opera perciò... occhio al semaforo a sinistra!

La schermata di settaggio della propria vettura: a destra avete gli slider con le varie caratteristiche e a sinistra la rappresentazione grafica.

L'editor di tracciati è incredibile e meriterebbe di essere usato in altre simulazioni dello stesso genere.

L'opzione videoregistratore è utilissima per capire i propri errori ed è, allo stesso tempo, divertente e facile da usare.

Ecco una dimostrazione di come usare con successo poligoni e sprite: le auto sono vettoriali, mentre l'esplosione è puro bitmap.

Genere Simulazione
Casa Accolade
Sviluppatore In casa

K VOTO

891 PC

G
QI
A
FK

- Buona giocabilità sin dalle prime partite.
- Cura dei minimi particolari.
- Manuale chiaro e dettagliato.

- Lentezza esasperante dei poligoni sui PC più lenti.
- Realismo inesistente nei livelli più facili.

Dopo aver passato intere nottate a gareggiare con *Formula 1 Grand Prix*, onestamente non mi aspettavo grandi cose da questo *Grand Prix Unlimited* e devo proprio ammettere, dopo averci giocato per diverse ore, di esserne rimasto piacevolmente sorpreso. Le opzioni sono varie e numerose e, giocando al livello Easy, è possibile divertirsi sin dalle prime partite. Merita una menzione l'esasperato realismo grafico: le ruote anteriori sono davvero notevoli e lo stesso vale per le vetture e le esplosioni.
L'editor è realizzato in maniera perfetta e rappresenta da solo un valido motivo per acquistare *Grand Prix Unlimited*.
È davvero un peccato che ai livelli più facili il bolide si comporti come una vettura da rally e il Gran Premio si trasformi in una sorta di gara di Dirty Track, tutta sbandate e controsterzate, ma si sa, non si può avere tutto dalla vita...

Versione PC

Se volete giocare a *Grand Prix Unlimited* dovete tassativamente avere un PC veloce, quindi, cari possessori di 286, girate pura pagina e passate ad un altra recensione: finché gareggiate da soli potete ancora divertirvi, ma quando si passa a un Gran Premio con una decina di auto le cose si fanno tristi. Lo stesso discorso vale per la grafica (VGA) e per il sonoro: il gioco infatti supporta tutte le schede disponibili sul mercato e l'altoparlante interno, ma vi converrà attrezzarvi con un AdLib o una Sound Blaster se non volete sentire il solito bzzzz...

CURVA INTERESSEPREVISTO

tico o manuale), se avere o meno un supporto sonoro e lo specchietto retrovisore e , fra l'altro, il livello di difficoltà. Cambiandolo si alterano diversi parametri come il realismo della simulazione: al livello Easy si può "tirare" il motore a 17.000 giri per diversi secondi senza correre il rischio di fondere, non ci si deve preoccupare della pressione dell'olio e la vettura rimane in strada con maggior facilità.

L'editor è probabilmente la punta di diamante della simulazione: alla Accolade lo hanno realizzato con una tale cura da renderlo semplice da usare, versatile e completo.

Prima di iniziare un Gran Premio è anche possibile settare il proprio bolide, modificando l'angolazione degli alettoni e quindi il carico aerodinamico, il raggio di sterzata e di frenata e il tipo di gomme. Questi fattori alterano non poco il rendimento in gara, quindi è bene tenerne presente prima di lanciarsi nella sessione di qualifica, sessione che le prime volte sarà dedicata quasi esclusivamente ad ammirare il paesaggio. I particolari infatti sono curatissimi (anche con il dettaglio al minimo) e meritano senza dubbio una particolare nota di merito i box e gli addetti alla pista che camminano e si muovono a bordo del tracciato.

Spese diverse ore fra opzioni, menu e sottomenu, e ammirata tutta la grafica di *Grand Prix Unlimited* si può finalmente cominciare un Gran Premio, non prima di aver appreso che in qualsiasi istante si può avere un replay degli ultimi secondi di gioco da diverse inquadrature, accelerata o alla moviola. Anche con questo "videoregistratore digitale" ci si può sollazzare per diversi minuti, prima di cominciare la gara vera e propria: gara realizzata usando un sapiente mix fra poligoni e bitmap. La grafica vettoriale è infatti affiancata da alcuni sprite (le esplosioni in caso di incidente, ad esempio) che rendono il tutto migliore esteticamente. Il risultato? Ottimo. Provare per credere...

Simone Crosignani

confronta & contrasta

Il confronto più ovvio è quello con lo stupefacente *Formula 1 Grand Prix* della Microprose, uscito qualche mese or sono su Amiga e presto disponibile per PC: il titolo di Geoff Crammond esce vincitore su quasi tutti i fronti, surclassando addirittura *Grand Prix Unlimited* in quanto a realismo e livello di programmazione: l'unico fattore in cui *GPU* trionfa è la cura della grafica, evidente fin dalle prime partite nel design dei pneumatici. Nonostante non sia affatto un brutto gioco, il titolo della Accolade esce sconfitto anche dal confronto con il vecchio *Indy 500* della Electronic Arts che, ancora una volta, poteva contare su un realismo maggiore, su una giocabilità decisamente superiore e su alcune routine velocissime anche sui PC più lenti.

HOOK

Ciurma! Questo silenzio cos'è? Sveglia! Tutti a rapporto da me... Sono o non sono il capitano di questa lurida nave?...Ma guardate come si agita quel pidocchio di Capitan Uncino dopo la sua ultima bravata!

Quel miserabile individuo ha saputo che il suo acerrimo nemico Peter Pan si trova sulla terra sotto il nome di Peter Banner e che si è formato una graziosa famigliola allietata da due bellissimi bambini.

Non sapendo e non potendo fare altro per soddisfare il suo desiderio di vendetta, Capitan Uncino si rifugia nella più deplorevole delle azioni che si possano mai commettere, ordinando ai suoi uomini di rapire i figli di Peter e di portarli sull'Isola Che Non C'è.

Nel nostro ambiente (quello dei video-games) circola da qualche giorno la voce che un gruppo di pirati "eccellenti", tra i quali ci sono anche Guybrush Threepwood, Sandokan e il Corsaro Nero, abbia addirittura chiesto che il nome di Capitan Uncino sia depennato definitivamente dall'albo della categoria, poiché la sua azione abbassa il livello dei pirati e lo rende paragonabile solo a quello dell'anonima sarda. Quindi lo scopo di Peter Banner, alias Peter Pan, è di riuscire a procurarsi gli abiti adatti per mascherarsi da pirata e trovare Capitan Uncino per lo scontro finale.

La prima delusione che si riceve dal gioco la si ha consultando il "manuale" delle istruzioni, dato che in realtà si tratta semplicemente di quattro fogli (letteralmente otto pagine) in formato mignon che introducono e spiegano poco più di niente.

Dopo una buonissima introduzione animata, che può essere comunque evitata caricando direttamente il secondo dischetto, ci si trova nella Piazza dei Pirati sull'Isola Che Non C'è, accompagnati dalla nostra fedele Campanellino. Molto argutamente la "guida" al gioco ci suggerisce di parlare con chiunque ci capiti a tiro, ma già il primo tentativo di dialogo ci rivela quanto questo gioco sia lontano dagli eccellenti standard di programmazione visti ultimamente.

gli "enigmi" sono fin troppo facili per chiunque abbia portato a termine una qualsiasi altra avventura.

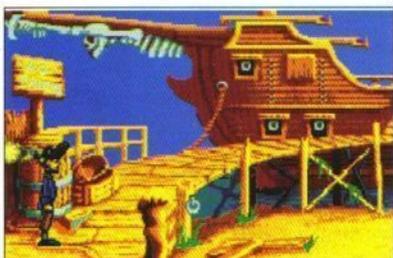
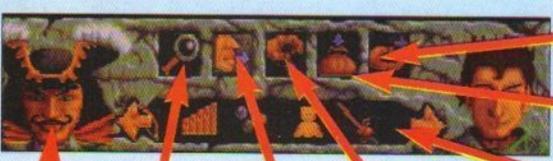
Ritengo infatti quasi offensivo nei confronti del giocatore medio il fatto che si possa ripetere all'infinito la stessa domanda alla medesima persona (non c'è interruzione della conversazione) senza che ad un certo punto l'interlocutore non ci tiri un bel cazzotto sul grugno (soprattutto perché dovrebbe trattarsi quasi sempre di un "temibile" pirata).

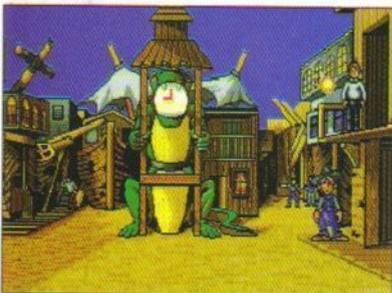
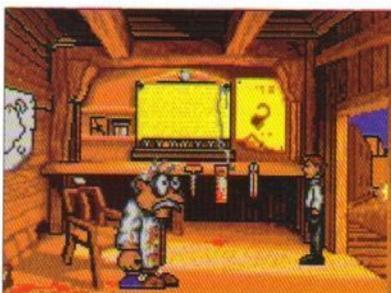
Già solo questo fatto faceva presumere di trovarsi davanti ad enigmi risolvibili facendo semplicemente più volte lo stesso tentativo; ad esempio quando si tratta di agganciare l'ancora (preventivamente legata ad una corda) all'orologio della Piazza dei Pirati: al primo tentativo ci viene detto che non è possibile, al secondo che è troppo lontano e al terzo, chissà in base a quale miracolo, finalmente ci si riesce. Totalmente lasciata al caso o alla nostra intuizione è anche la *scoperta* di Campanellino come nostra possibile consigliera.

Per non parlare poi dell'ambientazione: più che un covo di pirati sembra un ospizio perché in giro si trovano soltanto pirati pigri o addormentati. L'unico aspetto del gioco veramente degno di nota sono gli effetti sonori. Quando si è all'aria aperta il rumore di sottofondo del vento è praticamente reale, mentre quando si entra nelle taverne ci accompa-

Una veduta panoramica dell'Isola Che Non C'è.

Aggiustare la fionda non è così difficile. Basta girovagare per la foresta e trovare gli oggetti giusti.

Peter Banner è ancora in abiti civili e c'è qualcuno che gli sbarra la strada.

Trovati i vestiti, Peter è un pirata e può salire a bordo della nave.

Peter è appena caduto in acqua ma non ci metterà molto a risalire in superficie.

Al banchetto Peter Banner ha ritrovato la sua infanzia ed è finalmente diventato Peter Pan.

La piazza dei pirati dove si svolge la prima parte dell'avventura.

Il dottor Chop è prondo a darvi delle monete d'oro in cambio di un paio di denti.

Versione Amiga

Le uniche cose veramente belle sono gli effetti sonori e la grafica di buona fattura. Purtroppo non è presente una routine di installazione su hard disk, particolare imperdonabile in un gioco su quattro dischetti. Questa versione ha un bug imperdonabile. Parlando per più volte con Campanellino il gioco si impianta. Questo non pregiudica la soluzione del gioco, perché con Campanellino dovete parlare solo alla fine e durante il gioco vi dà solo degli aiuti, quando siete all'interno dell'albero, ma resta un difetto imperdonabile.

Versione Pc

Nettamente superiore alla versione Amiga anche se è indispensabile avere un hd e la Vga. Non ci sono bug e gli effetti sonori e musiche sono rese bene dalle varie schede audio.

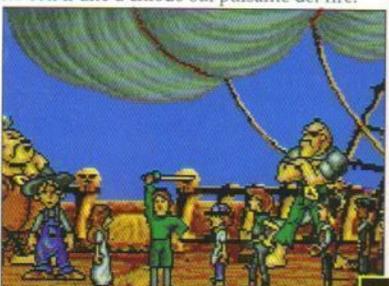
Cambiato genere, la Ocean non si smentisce. Anche questa avventura tratta da un film non ci ha convinto. Niente da dire sulla grafica e sugli effetti sonori ma quando si tratta di giocare e risolvere l'avventura si rimane delusi. Gli enigmi sono ridicoli e il sistema di comando banale. Per esempio i dialoghi sono noiosi con un tentativo di ironia penosa. Inoltre l'avventura non si modifica con il progredire e così potete andare avanti settimane e settimane a fare gli stessi dialoghi con i personaggi.

confronta & contrasta

Vi ricordate lo storico 5 a 0 inflitto dal Milan al Real Madrid qualche anno fa? La storia è praticamente uguale: la squadra favorita (Monkey Island II) riceve in casa il blasonato squadrone (*HOOK*). L'aspettativa era di uno scontro all'ultimo sangue. Ma già alla fine del primo tempo Monkey Island II (Milan) aveva già regolato il conto segnando ben tre reti e ridimensionando nettamente un avversario assolutamente privo di mordente. Chi sarà il prossimo sfidante?

gna il costante russare dei pirati che si sono sbronzati bevendo varie pinte di cacao bollente! E se avete paura del dentista mister Chop di certo non ve la farà passare.

Altra nota dolente è la traduzione. La versione Amiga è solo in italiano e non ho potuto vedere la versione in lingua originale, (la versione Pc appena giunta in redazione consente di scegliere quale versione giocare) ma non ci vuole molto a capire che certe frasi incoerenti non sono altro che una traduzione letterale di battute delle quali non possiamo godere. Man mano che si va avanti nel gioco ci si rende conto che gli "enigmi"sono fin troppo facili per chiunque abbia portato a termine una qualsiasi altra avventura.

Tutto ciò non puo non portare a pensare che il gioco sia stato messo insieme in fretta e fuia dalla Ocean per cercare di far fruttare la scia del successo (se così si può definire) del film e una licenza certamente non ottenuta gratuitamente. In conclusione consiglio vivamente l'acquisto di questo gioco a chiunque abbia un fratellino o un figlioletto che freme dalla voglia di provare qualcosa che sia un po' diverso dai soliti picchia-spara-ammazza-blasta con il dito a chiodo sul pulsante del fire.

Peter Pan ha sconfitto Capitan Uncino e dopo questa avventura così noiosa - non che il film fosse più divertente - potete godervi, si fa per dire, i titoli di coda.

http://speccy.altervista.org/

CRAZY CARS III

C*razy Cars* era un gioco brutto ma giocabilissimo, almeno nell'87, *Crazy Cars II* segnò un significativo passo avanti per grafica e sonoro ma la giocabilità rimase invariata e l'incalzante concorrenza ne limitò il successo. Oggi *Crazy Cars III* combatte con *Lotus II* e *Jaguar*, ce la farà a spuntarla?

L'introduzione del gioco non è molto attinente all'argomento trattato ma è sicuramente ben realizzata.

Il dubbio è legittimo, soprattutto dal momento che la Titus ha ricevuto la propria consacrazione nell'Olimpo delle software house di successo grazie ai platform game, ma viene perentoriamente fugato nel momento in cui si prende il joystick in mano.

In realtà la parentela con i primi titoli della serie si ferma al nome e al genere; il gioco presenta ben altra complessità, senza per questo perdere appeal, ed il livello tecnico si è prontamente adeguato agli standard attuali. La sfida ci viene proposta sotto forma di torneo fuorilegge, basato su gare automobilistiche in stile Cannonball Run, corse allo spasimo su tragitti frequentati da normali guidatori da "diporto" e da assatanate pattuglie della polizia che cercheranno in tutti i modi di appiopparvi multe salatissime.

Il torneo è organizzato in una serie di divisioni a difficoltà crescente; per essere ammessi alla divisione successiva è necessario superare una prova speciale che consiste nel percorrere, in un tempo determinato, un tratto di strada a due corsie e doppio senso di circolazione, facendo spettacolari slalom tra i TIR.

Uno degli aspetti più interessanti è che le gare richiedono il versamento di una quota di iscrizione, proporzionale alla difficoltà del tragitto e al premio in caso di vittoria. Il punto topico è che solo i primi tre classificati avranno diritto ad un premio in denaro, con il rischio di rimanere senza fondi in caso di sconfitta e di non poter proseguire il torneo.

I dollari vi serviranno anche per modificare il vostro bolide, acquistando "espansioni" di grande utilità, soprattutto col progredire del gioco, quali gomme ad alta tenuta, cambi manuali o automatici più efficienti, segnalatori di radar della polizia e altri gadget sempre più sofisticati e costosi. A completare il quadro dei nemici del vostro conto in banca si aggiungono le multe, o addirittura gli arresti, i "pass" per disputare le prove speciali e le riparazioni del mezzo, facilmente danneggiabile nel corso di una normale sessione stradale; i danni al veicolo, infatti, riducono le prestazioni e rischiano di costringervi al ritiro.

La parentela con i primi titoli della serie si ferma al nome e al genere; il gioco presenta ben altra complessità.

Talvolta vi verrà offerta la possibilità di arrotondare le vostre entrate tramite le scommesse; i vostri concorrenti vi proporranno di puntare sul vincitore e, se vi sentite sicuri di voi stessi, potrete incrementare consistentemente il vostro gruzzolo. L'aspetto economico assume quindi un ruolo primario, addirittura mutuante l'azione, contribuendo notevolmente ad aumentare la longevità del gioco.

La parte di pilotaggio è molto ben realizzata, con spunti chiaramente riconducibili a *Lotus* e *Jaguar* pur situandosi su un piano leggermente inferiore a questi per quanto riguarda la simulazione. Tutto è riportato su un livello più vicino all'arcade sia per espedienti tipo la "nitro" (acquistabile) che aumenta temporaneamente le prestazioni, sia per le reazioni del mezzo sui vari fondi stradali.

L'avversario principale è il traffico che vi impedisce di scegliere le traiettorie migliori, causando spesso rallentamenti in punti nevralgici come le salite, dove il recupero è decisamente difficoltoso. Il rapporto con gli altri concorrenti è diretto, vedrete le auto dei campioncini locali segnalate da una didascalia, a tutto vantaggio della competizione: un conto è essere sorpassati da una macchina qualunque, un altro è vedere in faccia l'avversario che magari è anche una donna (con tutto il rispetto per la categoria che, tra le tante cose che sa fare bene, non annovera il pilotaggio, vedi l'Amati in Formula 1).

L'aspetto grafico è molto curato, sia nei fondali, coloratissimi, sia nelle animazioni; il paesaggio scorre senza indecisioni ai lati della strada, le auto sono ben proporzionate, i frame che ne simulano l'avvicinamento so-

Una gara con ambientazione desertica, la freccia indica la direzione della prossima curva.

La Nitro vi permetterà di raggiungere delle velocità astronomiche: più di 300 all'ora!

Siamo arrivati alla fine, fra poco ci verrà comunicato il nostro piazzamento, le vincite, e i punti i classifica.

In questa schermata vengono gestite le scommesse fra i vari corridori: attenti a non perdere la camicia!

Uscire di strada è abbastanza facile, ma la ripresa della macchina è sufficientemente buona.

La cartina degli Stati Uniti. Qui possiamo decidere in quale parte degli States correre la prossima gara. Prima di scegliere ci verranno mostrati i campioni locali e le loro quotazioni.

no numerosi e si succedono senza scatti e le schermate statiche sono abilmente definite. Non mancano i particolari coreografici come ad esempio la macchina che scoda in occasione di inchiodate violente.

Migliorabili invece alcuni particolari, quali la simulazione della pioggia o dei fari nelle gare notturne. Per quanto riguarda il sonoro possiamo scordarci le autoradio che, peraltro, non ho mai usato: al massimo potremo sollazzarci con il rombo del motore alle scalate selvagge o con il sibilo dell'overboost.

Complessivamente un buon lavoro, che non sfigura affatto di fronte ai concorrenti; probabilmente non sarà il gioco automobilistico definitivo, come viene pomposamente definito *Lotus 3*, di imminente uscita, ma la strada è sicuramente quella buona. Meglio di ieri, auspicabilmente peggio di domani.

Alessandro Cattelan

Genere Guida
Casa Titus
Sviluppatore In Casa

- Buona giocabilità
- Grafica di buon livello
- Gioco completo e longevo

- Particolari migliorabili
- Sonoro discutibile
- Prove speciali ripetute

Versione Amiga

Il vecchio Amiga non si tira indietro e i chipponi vengono violati nei loro angoli più reconditi per darvi colori e animazioni spettacolari. Sfidiamo i PC a fare altrettanto: è facile combattere sui vettori ma quando il fronte si sposta sul bitmap, Amiga ha ancora molto da dire. Meno eclatante il sonoro che punta molto su effetti speciali e poco o nulla sulle sigle in background. La fluidità migliora su macchine veloci (con schede acceleratrici).

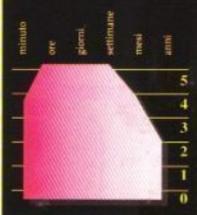
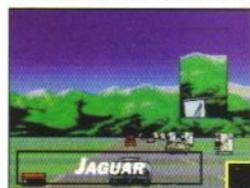
K VOTO

900 AMIGA

G
QI
A
FK

Penso che l'accoppiata ideale sia *Lotus 2* e *CC3*. Il primo per il coinvolgimento nella guida, il secondo per tutto il contorno. Devo ammettere che il gioco della Titus è stato molto superiore alle mie aspettative, bello da vedere, bello da giocare, impegnativo quanto basta. Peccato per le prove speciali che si ripetono invariate fino a quella finale (eh sì, ci ho giocato parecchio, la classe comunque...).

minuto ore giorni settimane mesi anni

confronta & contrasta

Inevitabile il confronto con *Lotus 2* e *Jaguar* da cui il gioco della Titus prende spunto. Se ci si limita all'aspetto simulativo, forse *CC3* non è al livello degli altri due, pur offrendo divertimento e giocabilità di prim'ordine; la sfida si gioca sui particolari e qui, talvolta, emergono dei piccoli cali qualitativi. Se si analizza il gioco nel suo complesso, non si può far a meno di notarne la maggior completezza rispetto ai concorrenti, con una conseguente maggiore longevità. Se non siete solo fanatici di guida e cercate qualcosa di originale *CC3* vi soddisferà sicuramente.

L'IMMAGINE E' FIERA DI VOI.

25° Salone Internazionale Strumenti Musicali, High Fidelity, Video ed Elettronica di Consumo

Fiera Milano - 17•21 Settembre 1992

STRUMENTI MUSICALI • ALTA FEDELTÀ • CAR STEREO • TV • HOME VIDEO
VIDEOREGISTRAZIONE • VIDEOGIOCHI • ELETTRONICA DI CONSUMO

CONCERTI SERALI GARE DI KARAOKE

CONCORSO A PREMI PER VISITATORI, PER DEALERS, PER ESPOSITORI.

Ingressi: *PUBBLICO* - Porta Meccanica • Porta Edilizia
OPERATORI - Reception di Via Spinola

Orari: 9.30-18.30 giovedì 17 e lunedì 21
9.30-22.00 venerdì 18, sabato 19 e domenica 20

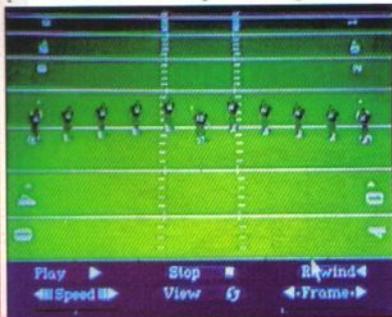
FIERA MILANO

E' un'iniziativa

Segreteria Generale SIM-HI•FI: Via Domenichino, 11 - 20149 Milano - Tel. (02) 4815541 - Fax 4980330

Ragazzi, è finita un'epoca! Vi ricordate quando chi possedeva un'Amiga poteva tranquillamente permettersi di sfottere i possessori di PC appassionati di Football Americano, perché non c'erano giochi del genere per le loro macchine? Bene, da qualche tempo non è più così.

Già con l'uscita di *Mike Dikta Ultimate Football* si capiva che le cose stavano cambiando, Come? No, non ci siamo dimenticati che a suo tempo era anche uscito *TV Sports: Football* sempre per PC, anche se a dire il vero vorremmo farlo, tanto era enorme l'abisso tra la versione Amiga e quella PC. Comunque, come dicevamo, già *Mike Dikta* aveva portato una ventata d'aria nuova in favore di questo sport. Era sicuramente la migliore versione di Football mai apparsa su PC. Diciamo era, perché forse ora non lo è più.

NFL è il nuovo prodotto della Konami, e, udite udite, non è la conversione di un gioco da bar. Pare che la ditta giapponese sia intenzionata a invadere il mondo dei computer da casa con dei giochi originali, grazie anche all'ottimo aiuto degli sviluppatori di cui si serve. Questa volta è stato il turno della Distinctive Software, chi saranno i prossimi? Ad ogni buon conto, sapere o meno chi aiuterà la Konami nei prossimi progetti non ha molta importanza per ora, quello che più importa è sapere se questo primo tentativo ha colpito nel segno.

Le premesse da fare sono molte. Era difficile inventare qualcosa di nuovo nel campo della simulazione sportiva, per di più se lo sport è tanto popolare, e possiamo dire inflazionato, nelle versioni al silicio. Abbiamo visto *TV Sports: Football* (per Amiga) e abbiamo gridato al miracolo; abbiamo visto *John Madden Football* (per Amiga e Megadrive) e ci siamo strappati i capelli, anche se qualcuno avrebbe voluto ma non poteva; abbiamo visto *Mike Dikta* e abbiamo gridato alla novità assoluta; con *NFL* non ci resta che valutare e ponderare quelle che possono essere state le migliori; non credo che nessuno urlerà o resterà a bocca aperta.

Chi stravede per il football d'oltre oceano non dovrebbe lasciarsi sfuggire NFL.

Le opzioni principali di un gioco come *NFL* ormai le conosciamo tutti, e anche se cambiano nome, nella sostanza restano identiche: Partita Singola (contro il computer o un amico), Allenamento e Campionato. Per quel che riguarda le opzioni di gioco vere e proprie il discorso cambia. Potete essere solo allenatore (già vista), oppure un singolo giocatore per tutta la partita (nuova), fare le sostituzioni o lasciarle in modo automatico (già vista), decidere se giocare con le penalità (è vecchia), con diverse condizioni atmosferiche (ma no!?!), fare in modo che la fatica influenzi o meno i vostri giocatori (o che sonno!), la lunghezza dei quarti di gioco (Yawn!), avere commenti delle varie azioni (che barba), infortuni durante e dopo la partita (beh, adesso io vado) e infine decidere se la scelta dei "rookie" (i giocatori provenienti dalle università) debba essere automatica o gestita da voi (Cooosa!!!).

Già, la novità principale, e se vogliamo unica di *NFL*, sta proprio nella possibilità di gestire i nuovi acquisti nell'arco di più campionati.

La partita può gestita sia via tastiera che via joystick, secondo canoni ormai conosciuti da chi ha già giocato a altri giochi di Football americano. La visuale è in prospettiva da dietro, le azioni si sviluppano verso l'alto delle schermo, con la gestione degli special team che se vogliamo si differenzia, ma di poco, rispetto ai giochi che hanno preceduto *NFL*.

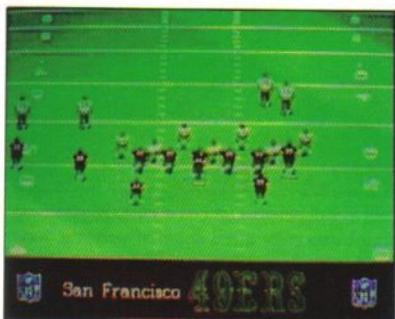
Le caratteristiche dei singoli giocatori sono impressionanti. Si hanno dieci valori per determinare le caratteristiche di gioco di ogni professionista del *roster* (intelligenza, velocità, agilità, ecc.), oltre alla sua altezza, al peso, all'esperienza e alla data di nascita (!). Tutti questi valori possono esse-

In *NFL* abbiamo a disposizione una funzione di replay completa e molto ben implementata.

Le azioni di NFL colpiscono per il realismo nei movimenti dei giocatori.

http://speccy.altervista.org/

ANDIAMO A PESCA

Il rito della "Draft" è proprio di ogni sport americano. Non esistono i problemi che attanagliano il calcio nostrano, tipo offerte miliardarie a Caio per poterlo strappare alle offerte della tale squadra, la Draft rende tutto più semplice e organizzato. Semplicemente chi è arrivato ultimo nel campionato appena trascorso può scegliere per primo di prendere tra le sue file un giocatore fresco di università. Ecco perché spesso si sente parlare di "Prima scelta dei..." quando ci si riferisce a un giocatore appena acquistato. Naturalmente, non è obbligatorio che sia proprio la squadra arrivata per ultima a scegliere per prima, questo diritto può essere venduto ad altre squadre dietro un'adatta contro partita, un determinato giocatore, soldi, il diritto di scelta dell'anno che segue e così via.

I San Francisco 49ers: la squadra preferita del nostro direttore.

Le caratteristiche dei giocatori sono fra le più complete mai viste in un gioco del genere.

re modificati per creare una super squadra o una qualsiasi squadra del passato.

Anche le azioni meritano un discorso a parte. Le "chiamate" che ogni squadra ha a disposizione sono divise in pagine. Nella prima pagina, sia per l'attacco che per la difesa, ci sono le azioni impostate dal computer, la seconda pagina mette a disposizione del giocatore un editor per la creazione delle proprie giocate, mentre la terza e la quarta pagina sono dedicate alle azioni particolari, Calci piazzati, kick off e così via. Poiché nessuna giocata della seconda pagina viene replicata per altre squadre, ogni team avrà della azioni differenti (almeno le otto presenti nella seconda pagina dello schermo di selezione delle "chiamate").

Come già detto, la particolarità di poter partecipare alla "draft" (vedi box), può anche essere automatica, e dà un gusto particolare a *NFL*. Permette di gestire un campionato anche in funzione di quello che seguirà notando i punti deboli dell'attacco o della difesa, o di gestire le azioni in funzione delle capacità dei membri della squadra.

Niente di nuovissimo sotto il sole dunque, ma chi stravede per il football d'oltre oceano non dovrebbe lasciarsi sfuggire *NFL*.

Giorgio Baratto

In *NFL* è possibile disegnare i propri schemi, una possibilità che mancava in *John Madden*.

confronta & contrasta

Sia per la macchina per cui è stato sviluppato, che per le similitudini a volte impressionanti che *NFL* presenta nei confronti di *Mike Dikta Ultimate Football*, quest'ultimo gioco si presta più che bene come alternativa all'ultimo nato di casa Konami.

Bisogna sottolineare che i due giochi si equivalgono, nessuno dei due riesce ad essere nettamente superiore all'altro, anche se per certi versi sono due prodotti distinti. C'è chi non sopporta minimamente che oltre all'azione frenetica, in uno sport come il Football, sia obbligatorio pensare o creare delle azioni ex novo. Forse *NFL* è un po' più cerebrale di *Mike Dikta*, e questo può avere poco significato oppure fare tutta la differenza tra i due titoli. Ricordatevi comunque che entrambi i giochi permettono di evitare eccessivi "stage" di allenamento e consentono di giocare immediatamente. Adesso sta a voi.

PROPHECY OF SHADOW

Ogni regno fantasy che si rispetti, da Gandalf in poi, ha il proprio mago dai poteri favolosi e inspiegabili, che vive nascosto nella foresta, lontano dalla gente comune ma che non esita neanche un attimo ad accorrere in caso di necessità.

Bannerwick, una ridente cittadella del medioevo fantasy di *Prophecy of the Shadow* non sfugge certo a questa regola, e infatti annovera tra i suoi abitanti misteriosi anche il mago Larkin, capace di scacciare il male e di curare le ferite più profonde. Il giocatore inizia la sua avventura rivestendo i panni dell'allievo di Larkin, che, trovato da bambino sulla spiaggia dopo una tempesta di omeriche proporzioni, viene affidato al mago. Da quel triste giorno ha imparato molto dal suo arcano maestro; per esempio, sa che la magia impregna l'aria del suo mondo, e che per scatenarla basta solo trovare il catalizzatore giusto. Oppure sa combattere con il coltello, non si troverebbe a disagio brandendo una spada e può distinguere alla prima occhiata un'erba medicamentosa da una letale...

Ma, come in tutti i mondi fantasy, anche qui c'è qualcuno che ha voglia di conquistare il mondo con i suoi diabolici poteri: Cam Tethe, grazie allo strano rapimento della principessa Elspeth, è diventato l'attuale reggente, sta infatti cercando, più o meno velatamente, di eliminare qualsiasi forma di opposizione, e naturalmente ogni membro del Concilio dei Maghi è nella lista. Un giorno, uscendo di casa, Larkin viene spietatamente assassinato da un abile quanto inafferrabile lanciatore di coltelli, mandato probabilmente proprio da Cam Tethe. Ora tocca a voi seguire i passi del vostro maestro e salvare il mondo da questa orribile minaccia.

Prophecy of the Shadow non è il solito GdR AD & D della SSI, ma è un tentativo di abbandonare quella struttura di gioco un po' troppo obsoleta e spostata verso l'aspetto "esplora e massacra" a cui ci ha abituati la software house californiana. Lo schermo ricorda molto l'interfaccia utente usata in *Ultima VI*, con il vostro personaggio (infatti ne controllate, dall'inizio alla fine dell'avventura, uno solo) al centro di un finestra grande circa la metà dello schermo, e con una colonne di icone al centro che vi permettono di prendere un oggetto, utilizzarne uno del vostro inventario, parlare con qualcuno, cercare qualcosa per terra, dare un'occhiata più approfondita su un elemento dello schermo e lanciare incantesimi.

La prima impressione che si ha del gioco è che sia un po' limitato: per esempio, il sistema di combattimento non è molto all'avanguardia, e se nei vari *Pool of Radiance* o *Champion of Krynn* anche il più semplice scontro si risolveva in una accuratissima schermata tattica, e per ogni singolo colpo veniva calcolato tutto il calcolabile, come il fattore sorpresa, il tipo di arma, la forza e la costituzione ecc, in questo gioco il vostro personaggio e l'eventuale nemico si scambiano colpi quasi automaticamente; inoltre, in tutta l'avventura potrete utilizzare solo 4 tipi di armi bianche... poche, se confrontate con le 30 e passa disponibili in *Pool of Radiance*.

Siamo in un emporio: ovviamente è possibile acquistare o vendere oggetti di ogni tipo, peccato che non ci sia una grande varietà di armi.

2 Le locazioni non hanno una grande varietà grafica e vengono sempre rappresentate con una schermata fissa.

3 I personaggi che si incontrano vengono sempre mostrati in un'immagine digitalizzata: non male!

4 Una tipica scena da taverna: certe cose non cambiano mai, che ne dite di un buon boccale di birra?

Genere Gioco di Ruolo
Casa SSI
Sviluppatore Jaimi McEntire

K VOTO

809 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

- Qualcosa di nuovo dalla SSI
- Interfaccia molto semplice
- È quasi all'altezza di Ultima *VI*

- Non è all'altezza di Ultima *VII*
- Sistema di combattimento e di magia decisamente troppo semplificato
- Troppe "forzature"

Versione PC

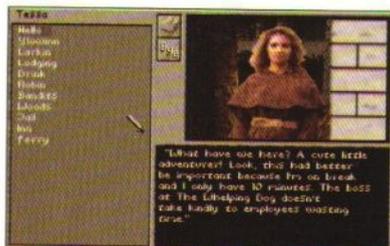
Il gioco richiede solo 5 mega di spazio su hard disk e la memoria base di 640K. Se avete la Sound Blaster o la Ad Lib potrete sentire anche qualche effetto sonoro e una decina di ariette. La grafica supporta solo la scheda VGA che ormai è diventata lo standard di fatto e consente di gustarsi ottime immagini digitalizzate. La SSI raccomanda per giocare almeno un 386 a 16 Mhz con il mouse ma è comunque possibile giocarci anche con un 286.
Dal punto di vista tecnico il gioco non offre molto di nuovo, soprattutto considerando i progressi fatti dalla Origin nello stesso campo.

La SSI è famosa per tre generi: i wargame, come *No Greater Glory*, che sono splendidi e accuratissimi, i giochi di ruolo creati con regole AD & D, come *Pool of Radiance* che hanno segnato un'epoca e continuano ad avere una nutrita schiera di fan, e una serie di stranissimi esperimenti, che a volte hanno avuto un successo incredibile, inaspettato e su larga scala, come *Eye of the Beholder* e altre si sono rivelati dei fiaschi colossali, come *Hillsfar* o *Shadow Sorcer*, che probabilmente sono già caduti nel dimenticatoio.
Prophecy of the Shadow appartiene sicuramente alla schiera degli esperimenti ben riusciti, ma è segnato da alcuni difetti che lo posizionano un gradino più in basso delle uscite più recenti, come, appunto, *Ultima VII*. Se vi è piaciuto *Ultima VI*, e magari non avete un 486 con hard disk da 300 mega e non potete cimentarvi nella nuova avventura di Lord British, vi consigliamo caldamente Prophecy of the Shadow. Ma non pretendete di trovarvi la perfezione, solo un po' di sana avventura!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto | ore | giorni | settimane | mesi | anni

Il sistema di controllo della magia è un po' forzato, ma abbastanza efficace: per lanciare uno dei dodici incantesimi (non sono molti, eh?) dovrete prima impararlo, e poi concentrarvi sul catalizzatore. Visto che i catalizzatori migliori sono quelli metallici, i maghi andrebbero matti anche per un piccolo frammento di ferro o rame. Purtroppo nelle epoche passate, tutti i metalli sono stati usati, e rimangono solo pochi frammenti di piombo, quasi introvabili. A parte il numero un po' limitato di spell, viene subito da chiedersi come sia possibile fare spade, frecce, coltelli, e un'altra infinità di oggetti senza ferro (avete mai provato a combattere con una spada di piombo? A parte il peso, si piega come il burro).

Dopo aver giocato per un'oretta o due, vi accorgerete che *Prophecy of the Shadow* ha dei pregi, che molti altri giochi di ruolo su computer non hanno, come la possibilità di dialogare con il resto del mondo, lo scarso numero di nemici che si incontrano (mentre negli AD & D ogni dieci passi sono botte) e un'interfaccia utente abbastanza buona. Anche se non regge il confronto con l'attuale pietra di paragone, *Ultima VII*, è una valida alternativa ai soliti giochi della SSI per chi non dispone dell'hardware da sogno. Se alla SSI riusciranno a mixare l'aspetto tattico dei giochi AD & D con un'interfaccia simile a quella di *Prophecy of the Shadow* (magari con qualche arma e spell in più) la Origin dovrà iniziare a preoccuparsi. Ma per ora può dormire sonni tranquilli...

Non sembra che la gente abbia molto tempo da dedicarci, sarà meglio fare in fretta.

Paolo Paglianti

Come potete vedere gli esterni sono molto simili a *Ultima VI*.

confronta & contrasta

Se confrontassimo *Prophecy of the Shadow* con Ultima VII, non potremmo che dirvi di comprare l'ultimo nato di casa Origin. Visto che secondo noi i confronti e le critiche devono essere costruttivi e non distruttivi, abbiamo preferito confrontarlo con *Ultima VI*, che tutto sommato gli assomiglia veramente molto: hanno entrambi la stessa "visione" del mondo relegata in una finestra piuttosto piccola, l'interfaccia è per entrambi via icone e il combattimento è abbastanza simile, anche se in *Ultima VI* si dispone di un controllo maggiore.
Tuttavia *Ultima VI* dispone di più magie, ha più armi a disposizione, il dialogo con gli NPC è decisamente più approfondito (in tutta Bannerwick, la prima delle sette città, troverete 4 personaggi con cui parlare, mentre in una qualsiasi città di *Ultima VI* ne troverete almeno 30) ed è più realistico, nel senso che quando entrate nelle abitazioni vedete il loro interno, mentre in *POTS* vi appare una semplice schermata digitalizzata. *POTS* esce sconfitto ai punti da questo confronto, ma rimane consigliabile a qualsiasi avventuriero non troppo esigente.

http://speccy.altervista.org/

CADARIO

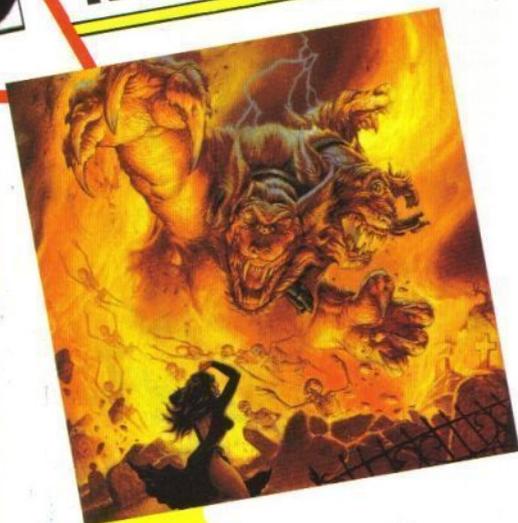
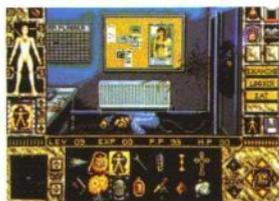
ELVIRA® II
The Jaws of Cerberus™

ACCOLADE™

ATTENZIONE...
QUESTO GIOCO
È TUTTO
IN ITALIANO

AMIGA

PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA, EGA.
RICHIEDE:
DISCO RIGIDO.
TASTIERA O MOUSE.

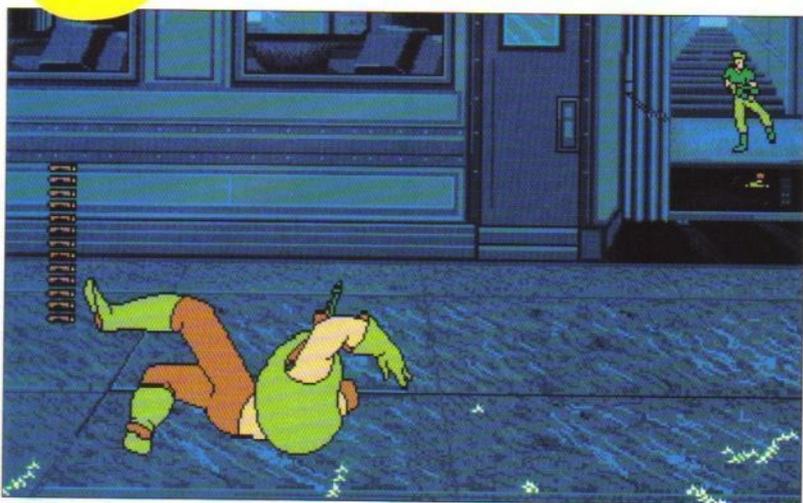
SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.

UNA FORZA MALIGNA SI È IMPOSSESSATA DEGLI STUDI DI PRODUZIONE "LA VEDOVA NERA" A HOLLYWOOD. ANCHE LA PROPRIETARIA, ELVIRA, È SPARITA. INOLTRE, TRE SET CINEMATOGRAFICI - UN CIMITERO, UNA CASA INCANTATA E UNA CATACOMBA - SONO STATI INFESTATI DA BRUTALI MOSTRI. IL GIOCATORE DEVE CERCARE ELVIRA ATTRAVERSO QUESTI ORRIBILI MONDI E COMBATTERE L'ULTIMA GRANDIOSA BATTAGLIA CONTRO UN'ENTITÀ ENORME E FURIOSA.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://speccy.altervista.org/

GUY SPY

Sicuramente questa non è la prima e non sarà l'ultima volta che lo sentiremo, ma la Ready Soft afferma che il suo nuovo prodotto è quanto di più simile ad un cartone animato interattivo si possa trovare sul mercato.

In questa sequenza dobbiamo evitare i colpi sfruttando i convogli della metropolitana per poi uccidere i soldati nazisti alla prima occasione.

La casa di software canadese non è nuova a questo genere di promesse e fino ad ora i risultati ci hanno sempre lasciati alquanto dubbiosi, ora sembra che abbiano imparato dagli errori precedenti (*Dragon's Lair, Space Ace, Dragon's Lair II*, ecc.) e si siano sforzati di produrre qualcosa che non sia soltanto uno spettacolo per gli occhi ma che mantenga un livello di giocabilità perlomeno accettabile.

Nel gioco impersonerete il ruolo di una super-spia dell'esercito americano dal nome alquanto ridicolo: Guy Spy (anche se dopo *Borobodur* non ci meravigliamo più di niente), il buon Guy Spy è l'elemento di punta dell'intero Servizio Segreto e viene incaricato dal Presidente Truman di trovare il perfido Barone Von Max e di fermare i suoi piani di distruzione mondiale.

Nel manuale (con una sezione in italiano di buona qualità) vengono raccontati tutti gli avvenimenti antecedenti l'inizio della nostra avventura: una spia americana di nome William era riuscita ad infiltrarsi fra le fila dei servizi segreti nazisti e aveva scoperto il diabolico piano del Barone Von Max. Questi intendeva costruire un congegno di distruzione di incredibile potenza chiamato "La Torre di Armageddon" che avrebbe dovuto conferire alla razza ariana un'indiscutibile supremazia militare, permettendogli così di dominare il mondo.

L'unico problema per il malvagio barone era rappresentato dalla spropositata quantità di potenza necessaria per far funzionare "La Torre di Armageddon". Il congegno, infatti, non poteva essere alimentato da nessuna fonte di energia conosciuta all'uomo. Von Max dopo estenuanti ricerche era riuscito ad apprendere la localizzazione di alcuni misteriosi cristalli che gli avrebbero potuto fornire l'energia necessaria ai suoi piani.

L'agente William, ovviamente, ne aveva informato lo Stato Maggiore della sua nazione, ma nel farlo la sua copertura era stata rovinata, il Barone Von Max lo aveva ucciso come un cane ed ora toccherà a voi completare il suo lavoro, sventando la peggiore minaccia che l'umanità abbia mai affrontato.

Il gioco è costituito da una serie di sezioni arcade in cui guidiamo Guy Spy contro gli emissari di Von Max che cercano di farci la pelle in decine di modi differenti (tutti molto cruenti, comunque). Le varie sezioni sono realizzate in maniera impeccabile dal punto di vista grafico ma, ci dispiace dirlo, sono ancora alquanto carenti dal punto di vista della giocabilità: i comandi a nostra disposizione sono pochi e mal implementati, la loro risposta è spesso lenta ed imprecisa e l'input che ci viene richiesto è limitato a pochi spostamenti molto ripetitivi.

Il perfido Von Max se la ride pensando al suo futuro di dominatore del mondo.

Certo rispetto ai prodotti precedenti della Ready Soft il miglioramento è evidente: finalmente non siamo limitati ad eseguire dei movimenti al momento giusto e, in alcune occasioni, possiamo anche prendere delle decisioni (seppur limitate): rimane il fatto che, con prodotti sul mercato come *Another World*, la Ready Soft dovrà migliorare ancora molto prima di poter sostenere di aver creato un "cartone animato interattivo".

Andrea Minini

Genere Avventura Dinamica
Casa Ready Soft
Sviluppatore In casa

• Grafica in stile cartone animato
• Ottimo commento sonoro

• Scarsa longevità
• Purtroppo ancora carente dal punto di vista dell'interattività

Versione Amiga

Nella confezione troviamo quattro dischetti che, purtroppo non possono essere installati su hard disk. Il caricamento, comunque, è abbastanza rapido e, se disponete di due drive, i cambi di dischetto non saranno molto frequenti. La grafica è buona ed il sonoro forse anche migliore, è possibile giocare sia con la tastiera che con il joystick ed il programma gira anche sugli Amiga con mezzo mega di memoria.

K VOTO

700 AMIGA

Un'altra volta le nostre attese sono state deluse, *Guy Spy* non si può certo definire un capolavoro di interattività, la realizzazione grafica è ottima (anche se si sarebbe potuto lavorare di più sui fondali) e il sonoro contribuisce in maniera determinante a creare la giusta atmosfera durante la partita ma ciò che purtroppo continua a mancare, è la profondità.

Le varie scenette che compongono il gioco potrebbero essere risolte da un bambino di cinque anni e di questi tempi non è proprio ciò che il pubblico ricerca in un gioco che costa fior di bigliettoni.

Una delle caratteristiche positive del programma è rappresentata dalla possibilità di salvare la partita in corso, permettendoci così di continuare successivamente dal punto in cui ci eravamo interrotti.

Se comunque cercate un'avventura dinamica che vi faccia impazzire, il top è ancora rappresentato da *Another World* della Delphine.

CURVA INTERESSE PREVISTO

GRADARA LUDENS

gioco, simulazione, immaginazione tra antiche mura e nuove tendenze

Gradara (Pesaro)
18 - 27 settembre
1992

FESTIVAL ITALIANO dei GIOCHI

Immagine e Comunicazione: MEETING PLANNER - ART DIRECTION: RODOLFO POMPUCCI

Organizzazione generale:
SD2 STUDIOGIOCHI

Pubbliche Relazioni:
MEETING PLANNER

AGONISTIKA e
URBINO SYMPOSIUM

http://speccy.altervista.org/

RAMPART

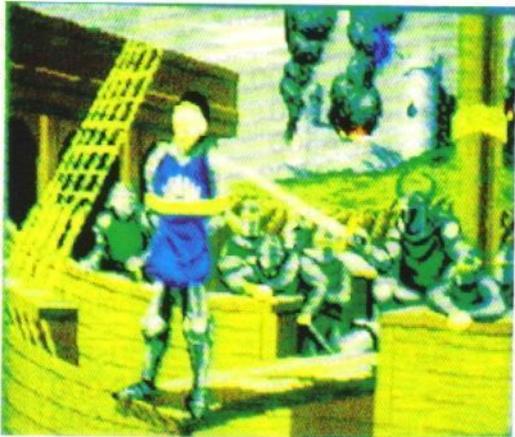
Rampart, il nuovo arcade dell'Electronic Arts, ci riporta a quel selvaggio periodo del Tardo Medioevo quando l'alba del cannone e della polvere da sparo fecero definitivamente tramontare il concetto di fortezza.

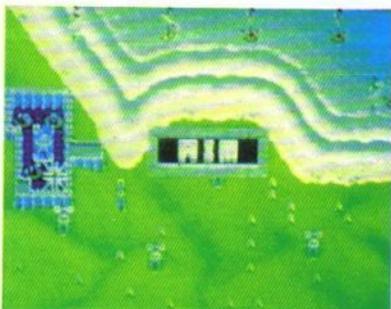
Essenzialmente il gioco consiste nel demolire le fortezze degli avversari a colpi di cannone cercando contemporaneamente di mantenere intatta la propria.

Dopo una veloce schermata introduttiva nella quale si decide se giocare da soli contro il computer, contro un avversario oppure in una partita a tre, il gioco vero e proprio è diviso in due fasi: una di distruzione ed una di ricostruzione.

I giocatori scelgono a turno dove erigere la propria fortezza. Il nucleo principale del maniero viene immediatamente circondato da una serie di mura a pianta rettangolare. All'interno di queste mura vengono dislocati i cannoni con cui lanceremo le nostre valanghe di piombo verso gli avversari.

Terminati i preparativi, un tradizionale "Puntate, Mirate... Fuoco!" dà il segnale d'inizio della festa. Essenzialmente la fase di battaglia consiste nello spostare il cursore raffigurante il nostro mirino sulle strutture avversarie, e nel premere il pulsante di fuoco il più rapidamente possibile. Le palle da cannone iniziano a volare e in breve tempo il nemico è ridotto a un cumolo di rovine... si spera!

Nel frattempo egli sta presumibilmente facendo lo stesso, ed è quindi probabile che quando l'arbitro computerizzato dà il segnale di fine ostilità e la polvere si dirada, il nostro castello non sia conciato in condizioni migliori. A questo punto interviene la fase di ricostruzione, durante la quale si cerca di riparare le brecce nelle mura, di espandere il proprio territorio e di catturare altri castelli neutrali che si trovano adiacenti al nostro.

Sullo schermo appaiono pezzi di mura di varia forma e dimensioni che possono essere ruotati a piacimento, come le forme geometriche di *Tetris*. Con essi dobbiamo ricostruire una serie continua di mura intorno al nostro castello, riparando tutte le brecce in un tempo limitato, pena la sconfitta. Se il tempo lo permette, possiamo approfittare di questa occasione per allargare il normale perimetro delle nostre mura, catturando nuovi territori e inglobando all'interno della fortezza alcuni dei castelli neutrali che costellano il campo di battaglia. Tutte queste conquiste si traducono in punti.Il gioco per un solo giocatore è leggermente diverso. I nemici sono navi di vario tipo che cercano di giungere fino alla costa, coprendosi l'avanzata con salve di cannone. Se riescono a toccare terra, sbarcano cannoni semoventi addizionali detti "Grunt", che aumentano il volume di fuoco che ci viene riversato contro. È possibile giocare a una versione del gioco detta "avanzata", che include aerostati propagandistici che convincono i cannoni avversari a passare dalla nostra parte, supercannoni capaci di scagliare palle di fuoco e case abitate da civili che possono essere trasformate in "Grunt".

Il nostro castello; ogni quadratino rappresenta un'area di territorio conquistata e tanti bei punticini.

Le navi all'assalto; quelle dalle vele nere sono le più cattive.

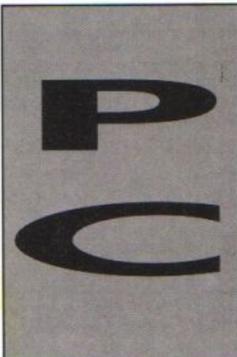
Vincenzo Beretta

http://speccy.altervista.org/

LINEA DIRETTA ORDINI
085-692569

La professionalità di chi fa SOLO vendita per corrispondenza

AMIGA 500+ Commodore Italia	L. 630.000
AMIGA 600 Commodore Italia	L. 680.000
AMIGA 600HD Commodore Italia	L. 890.000
AMIGA 2000 Commodore Italia	L. 999.000
AMIGA 3000 25 Mhz HD 100Mb	L. 3.800.000
A570 DRIVE CD per A 500	L. 650.000
Espansione 512 Kb per A500	L. 50.000
Espansione 1 Mb per A500+	L. 90.000
Espansione 2 Mb per A500	L. 190.000
HARD DISK 52 Mb per A500 espandibile 8 Mb	L. 590.000
RAM ZIP PER CONTROLLER 1 Mb	L. 100.000
SCHEDA 68020-68881 per A500	L. 340.000
SCHEDA 68030-68882 per A500 con 2 Mb	L. 890.000
SCHEDA 68030-82 per A2000 + HD controller	L. 990.000

PC 386 40 Mhz-HD 52 Mb-4 Mb RAM-Drive 1.44 Mb-MOUSE VGA 1 Mb-MONITOR Multisync colore 14"	L. 2.100.000
PC 486 33 Mhz stessa configurazione	L. 2.800.000
SCHEDA 386 40 Mhz	L. 450.000
SCHEDA 486 50 Mhz	L. 990.000
Schede SIMM 1 Mb	L. 70.000
Scheda grafica ET4000 con 1 Mb	L. 150.000
Scheda grafica NCR 2 Mb 65000 colori	L. 270.000
TIGA con 2 Mb scheda accelleratrice grafica	L. 590.000
Scheda sonora SOUND BLASTER PRO	L. 390.000
1000 dischi bulk 3 1/2 DSDD	L. 650.000

NEW!!! BBS ON LINE 24 HOURS 38400 BAUD

PD PROGRAMS - GRAPHICS - SHAREWARE SOFTWARE

085-60328

DHS & HARDITAL

ti aspettano allo SMAU PAD.42 SALONE 1 STAND B05
con tantissime novità AMIGA e PC

DHS - 65129 Pescara - Via Luisa D'Annunzio 9

Telefono 085-692569 - Fax 085-692942 - BBS 24 ore 085-60328

Evasione ordini in 12 ore con spedizioni in tutta Italia

I prezzi sopra riportati sono IVA compresa. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia per 1 anno.

GRAHAM TAYLOR'S SOCCER CHALLENGE

La prima parola che uscì dalla mia bocca fu "palla", e ciò fece ben sperare il mio giallorosso genitore. Ma le gesta eroiche di Ciccio Graziani e del caro, vecchio Bruno Conti non mi entusiasmavano più di tanto, preferivo il costume di Ralph Henley alla divisa della Roma e non imbroccavo un tiro ogni volta che provavo a calciare un pallone.

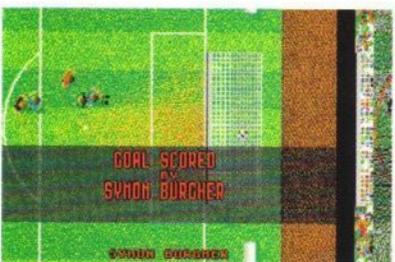
Odio il calcio, e chiedete a chiunque abbia visto la Toniuttinter Scarpantibus Simulator plus oppure la squadra di Kappa in azione tutte le conferme che volete....checché ne dica la Gialappa's, il calcio è proprio uno sport becero.

Però *Sensible Soccer* mi piace, e se è per quello pure *Kick Off*. Rimanendo in tema di giochi, e nella fattispecie di giochi di calcio, vale la pena di distinguere tra giochi arcade e simulazioni manageriali. Per quanto concerne queste ultime è a Kevin Toms che dobbiamo dire grazie se oggi possiamo spassarcela con titoli come *The Manager* oppure questo *Graham Taylor's Soccer Challenge*.

A dire il vero questi giochi manageriali si assomigliano un po' tutti, dal protozoico *Football Manager* a questo, per via di una similarità nella struttura di gioco purtroppo apparentemente non esorcizzabile. Lo schema di "Compra-vendita-Partita" è stato sovvertito, che io mi ricordi, soltanto dall'oscuro *Tracksuit Manager* della ancor più oscura Goliath Software.

Tutto questo per dirvi che in Graham Taylor la zuppa è sempre la stessa, solo che è servita in un paiolo diverso. Per essere precisi, in questo ultimo prodotto Krisalis avrete a disposizione un'agenda tramite la quale registrerete i vostri impegni e gestirete le vostre cifre. Una buona politica manageriale vi porterà a rimproverare solo in caso di estrema necessità i vostri pupilli che, ricordiamocelo, devono passare da team dell'oratorio (praticamente) ad eccelsi campioni ed ad inviare degli osservatori non ufficiali per carpire i metodi degli allenatori delle altre parrocchie. Ovviamente se volete passare per un allenatore decente dovrete per lo meno saper decidere quando accaparrarvi un fuoriclasse (pecunia permettendo) e quando rifilare un pedatone ove il sole non batte all'imbranato di turno.

Tiziano Toniutti.

Il sorteggio della Coppa d'Inghilterra: nel gioco sono presenti tutte le competizioni europee.

2 Ecco un bel gol realizzato dalla nostra squadra: le azioni sono molto meno entusiasmanti di quelle di *The Manager* ma più varie.

Abbiamo a nostra disposizione sei schemi con cui fare giocare la nostra squadra.

Genere Manageriale
Casa Krisalis
Sviluppatore In casa

- Vedere tutta la partita è entusiasmante
- Grafica della fase di gioco migliore che nelle altre simulazioni del genere

- Le partite possono risultare noiose dopo i primi entusiasmi
- Inferiore nella parte manageriale ad altri prodotti analoghi

Versione Amiga

Il gioco viene fornito su due dischetti e purtroppo manca di una funzione di installazione su hard disk, la grafica durante le azioni di gioco è abbastanza carina e, fino a qualche anno fa, avrebbe potuto ben figurare anche in un gioco di azione. Il sonoro è quasi inesistente, se si esclude il tifo del pubblico durante le partite, ma del resto in un gioco di questo tipo è assolutamente superfluo. L'accesso al disco è abbastanza frequente ma i caricamenti sono comunque molto brevi.

K VOTO

802 AMIGA

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Graham's Taylor Soccer Challenge **non presenta nulla di realmente innovativo per giustificare l'acquisto a chi già possiede *The Manager*, che è tra l'altro anche strutturato un pochino meglio. Infatti il gioco della Krisalis è abbastanza "frastagliato" per quanto concerne le scelte da effettuare, anche se è indubbiamente galvanizzante riuscire a concludere qualcosa col proprio team. Quello che tira su *Graham Taylor* è la possibilità di gestire una squadra di livello infimo e portarla alle stelle con un'accurata gestione delle vostre possibilità più o meno lecite. Da notare inoltre che la partita vera e propria è sufficientemente rappresentata e con un paio di ritocchi avrebbe potuta tranquillamente essere venduta come una versione vista dall'alto di *John Barnes*. Così com'è, *Graham Taylor* è un po' inferiore a *The Manager*. Ed è in italiano.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni

5 4 3 2 1 0

http://speccy.altervista.org/

V.le Rimembranze 26/C - 21024
BIANDRONNO (VA) Fax. 0332.767244
per ordini via modem
Db-Line BBS: 0332.767277 - 706469

tel. 0332.767270

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

TITOLI DOS-AMIGA

MYTH
BONANZA BROTHERS
DRAGONS OF FLAME
CRACK DOWN
SHADOWLANDS
SHANGAI 2
EUROPEAN CHAMPION
MIGHT & MAGIC 3
SPACE CRUSADE
STURMTRUPPEN
ADDAMS FAMILY
ROBIN HOOD
HOOK
SPACE CRUSADE
SIM ANT
EPIC
THE ROCKETEER
THE CHESSMASTER
STAR TREK
GOBLIIINS
GAZZA 2
GOLDEN EAGLE
TENNIS CUP 2
5 INTELLIGENT GAMES
SHADOW LANDS
SPACE GUN
HARLEQUIN
CELTIC LEGEND
POPULOUS II
J.MADDEN FOOTBALL

ULTIMA VI
FUTURE BASKETBALL
SLIDERS
TV SPORT BOXING
MONKEY ISLAND II
ANOTHER WORLD
SMASH TV
ELVIRA
THE SIMPSONS
TURTLES 2 COIN-UP
CRUISE OF A CORP
PIT FIGHTER
BIG RUN
IL PADRINO
ROLLING RONNIE
THE BLUES BROTHER
EPIC - DUNE
FUTURE BASKETBALL
MYTH SISTEM 3
ROBOCOP 3
VIDEO KID
WOLFCHILD
I PRONIPOTI
G-LOC
MEGA TWINGS
LOTUS 2 TURBO
MEGA-LO-MANIA
LEANDER
HEIMDALS
KING QUEST V

INTELLIGENT SPORTS
CHALLENGE
PACIFIC ISLAND
GAUNTLED III
HEART OF CHINA
JETSONS
KNIGHTS ON THE SKY
L.S. LARRY V
LEMMINGS
MERCENARY III
MICROPROSE GOLF
MIDWINTER II
REVOLUTION 101
SPACE 1889
THE NINJA COLLECTION
THUNDERHAWK
TUNDERSTRIKE
WING COMMANDER
WORLD CUP RUGBY
WRESTLING WWF
X-OUT
BIRDS OF PREY
CISCO HEAT
CIVILISATION
EYE OF BEHOLDER
GODS
ULTIMATE FOOTBALL
NO GREAT GLORY
MIKE DITKA
STAR TREK 25.ANNIVER

Db_VOX: 0332.767303

Db_VOX
Computer
Service
24h/24h

Db VOX: Il primo servizio d'informazione clienti operante 24 ore al giorno gestito interamente da un COMPUTER. Utilizzare Db_VOX e' facile basta che disponi di un telefono a TONI. Per il nuovo telefono SIRIO della SIP, ad esempio e' sufficiente premere il tasto "#" a destra dello "0" per trasformarlo in un telefono a toni (puoi anche utilizzare un generatore per segreteria telefonica). Adesso componi il numero 0332.767303 - appena composto il numero premi il tasto "#" del telefono o appoggia il generatore di toni sul microfono del telefono e aspetta che Db_VOX ti risponda. A questo punto fatti guidare da Db_VOX.
Db VOX ti dira' per ogni tipo di console, i giochi e gli accessori disponibili oltre alle offerte speciali e alle novita' in arrivo. Premendo i tasti del telefono, sotto la guida di Db VOX andrai direttamente ai giochi della tua console preferita. **Attenzione** Verifica sempre, prima di chiamare, che il telefono che utilizzi possa possa generare toni diversi. Se chiami Db VOX con un telefono che non emette toni e provi a premere un tasto la linea cade.

A presto quindi...il magico mondo di Db_VOX ti attende.

ciao Db_VOX

ASSISTENZA TECNICA

Garanzia 1 anno sui prodotti venduti
Pagamento: contrassegno - bonifico bancario - cc postale - carta di credito VISA

PC 386sx25Mhz

2Mb Ram - VGA 1024x768 - Monitor VGA Colori- Floppy-Disk 3,5 1,44 Mb Disco fisso 52Mb - Tastiera IT avanzata Ms-Dos - SOUNDBLASTER - Mouse Joystick -- 4 Giochi - Manuali - Garanzia 2 anni Lit. 1950.000+IVA

FLOPPY DISK

3,5"	2Mb	1.365
3,5"	1Mb	725
5,25"	360K	515
5,25"	1Mb	885

Stampanti Citizen a COLORI

Garanzia 2 anni
Swift 24E: 24 aghi 80 colonne
Lit.700.000
Swift 24X: 24 aghi 132 colonne
Lit.880.000

OFFERTE GIOCHI

SUPER FAMICOM- LIT 99.000 Cad
Super Fire Pro Wresling - Gradius III - Magycand Land - Monkey Jiro - Pro Soccer - Super Chinese World - Super R Type - Thunder Spirits
SUPER NES LIT 105.000 Cad
Bill Lambert Combact BasketBall - Cheesmaster - D Force - Home Alone - RPM Racing - Super Bases Loaded- Super Off Road
MEGADRIVE LIT 52.000
Beast Warrior - Ishido - Shikin Jo - Super Funder Blade - Sword of Sodan
LIT 72.000
Alien Storm - Growl (Runark) - Out Run - Pacman2 - Spiderman - Super Real Basketball - Y - III - Task Force Harrier

Richedete i listini GIOCHI - DOS - AMIGA e ACCESSORI

disponibili riviste giapponesi per CONSOLE

CONSOLES:

NEO GEO: Lit 630.000
CD-MEGADRIVE - SUPERFAMICOM
SUPER NES USA - MEGADRIVE
GAME BOY - GAME GEAR
PC-ENGINE

BUONO SCONTO K8
Lit. 7.000

valido per acquisto di N.3 giochi per computer. (o di N.1 gioco per console). Il valore del buono non e' cumulabile. Compilare e spedire a:
Db Line srl - V.le Rimembranze, 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
COGNOME e NOME:
INDIRIZZO e N CIVICO:
CAP e CITTA':
(prefisso) TELEFONO: ETA':
Hai gia' acquistato da Db Line ? SI NO
Computer e/o Console utilizzato/a
riviste di giochi abitualmente lette:
Il buono per essere valido dovra' essere compilato in ogni sua parte. Validita' 1/10/92

THE CARL LEWIS CHALLENGE

Carl Lewis è sicuramente uno dei più grandi campioni di atletica mai esistiti, ma se la Psygnosis avesse saputo che quest'anno il noto atleta non si sarebbe qualificato per le Olimpiadi di Barcellona, sarebbe arrivata al punto di spendere fior di quattrini allo scopo di dedicargli un gioco?

Il 1992 non è stato per l'Italia un'anno brillante, se pensiamo all'eliminazione della nazionale dagli europei e ai problemi avuti con la CEE, ma per la Spagna verrà sicuramente ricordato come un "anno d'oro", dato che proprio quest'anno la patria del flamenco ospita ben tre eventi di grande importanza mondiale. Primo fra questi il cinquecentenario della scoperta dell'America, poi l'EXPO di Siviglia e infine i Giochi Olimpici di Barcellona. Naturalmente ad ogni edizione non mancano i colpi di scena improvvisi; e il più clamoroso di tutti è sicuramente stato il fatto che Carl Lewis parteciperà ai Giochi solo nel salto in lungo poiché eliminato durante le qualificazioni nazionali. Questo non può, però, mettere in discussione la bravura dell'atleta e le prodezze di cui è stato protagonista nelle precedenti edizioni, e il fatto che la Psygnosis abbia pubblicato un gioco a lui dedicato dimostra che Lewis può ancora contare sull'appoggio di molti fan.

Chi sarà mai questo atleta? Sicuramente non Carl Lewis: il figlio del vento salta solo in lungo!

Carl Lewis Challenge si presenta con cinque discipline, ma non tutte quelle praticate dal figlio del vento. Infatti a parte i 100m e il salto in lungo sono stati aggiunti i 110m a ostacoli, il salto in alto e il lancio del giavellotto che non hanno nulla a che fare con il noto atleta.

Tralasciando questi particolari, appena caricato, il programma mette a disposizione tre opzioni, Arcade, Training o Full Game. La parte arcade permette, ovviamente, di gareggiare in tutte le prove dove quello che conta è solo l'abilità del giocatore. La parte Training, invece, non è un modo allenamento come vuol far intendere, o meglio lo è ma in modo differente. Si tratta in effetti di una sorta di parte manageriale dove il giocatore deve solo controllare l'allenamento degli atleti di una squadra. Il modo Full Game, infine, comprende entrambi i precedenti modi di gioco.

Carl Lewis Challenge, tuttavia, delude le aspettative. In effetti il gioco dà l'impressione di essere stato realizzato in fretta. La grafica digitalizzata, nonostante le ottima animazioni, è poco definita e anche la ricerca dei particolari è scarsa.

Gli atleti sono tutti uguali (non cambia neanche il colore della maglietta) e ogni volta che superano l'arrivo rallentano fino a bloccarsi, talvolta sospesi a mezz'aria. Non è finita, i controlli rispondono male, il modo multi giocatore è alternato e le opzioni sono poco pratiche. L'unica cosa degna di considerazione è il sonoro che non a caso è stato realizzato da Chris Hulsbeck (l'autore delle musiche di *Turrican* tanto per intenderci).

In definitiva *Carl Lewis Challenge* è una mediocre simulazione di atletica che però non raggiunge i livelli di altri prodotti di questo genere.

Fabio Massa

Il lancio del martello: un'altra disciplina che poco ha a che fare con Carl Lewis

Nel salto in alto è richiesta una buona dose di tempismo per riuscire a dosare gli sforzi dell'atleta.

On your marks, set, go...!!!

Genere Simulazione Sportiva
Casa Psygnosis
Sviluppatore Teque

• Ottima colonna sonora
• Animazioni digitalizzate molto fluide

• Scarsa ricerca dei particolari
• Controlli e gestione del mouse pessimi
• Caricamenti troppo frequenti

Versione Amiga

***The Carl Lewis Challenge* si presenta male sin dall'inizio. Le schermate digitalizzate sono mal realizzate e la gestione delle opzioni è scadente. Inoltre il modo a più giocatori è alternato e questo penalizza ulteriormente questo gioco. Il sonoro di Chris Hulsbeck si limita a un'ottima musica durante l'introduzione e i caricamenti, tra l'altro molto frequenti, e durante il gioco gli unici effetti sono una specie di sparo all'inizio e il rumore del joystick. Sinceramente le olimpiadi è meglio godersele seduti davanti al televisore che in questo modo...**

K VOTO

607 AMIGA

The Carl Lewis Challenge si rivela sin dall'inizio deludente e frustrante. In effetti, a parte i fanatici di questo genere che si cimenteranno subito nella parte Arcade, chi lo carica per la prima volta seleziona il modo Training nella speranza di poter fare un po' di pratica e poter così affrontare il gioco vero e proprio senza sorprese. Invece si trova davanti una serie di schede di allenamento di difficile interpretazione e solo dopo una lunga consultazione del manuale capisce che quello che si trova sul video è una variante manageriale del gioco. Questa poteva anche rivelarsi una buona idea, ma sfortunatamente il gioco ha troppe lacune per essere considerato un buon prodotto.

CURVA INTERESSE PREVISTO

http://speccy.altervista.org/

VIA MONTEGANI,11
20141 MILANO

TEL. 8464960 r.a.
FAX 89502102

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

AMIGA 500-2000
MONKEY ISLAND 2
EPIC
FORMULA ONE GRAND PRIX
INDIANA JONES IV
AMOS
EASY AMOS
SIM ANT
A 320 AIRBUS
PARASOL STARS

SEGA MEGA DRIVE
CARMEN SAN DIEGO
BASKET ONE ON ONE
MONACO GP 2
BUCK ROGERS
SONIC
ALIEN STORM
RINGS OF POWER
DESERT STRIKE
MARBLEMADNESS
MIKE DIKTA FOOTBALL

IBM E COMPATIBILI
WING COMMANDER 2
ULTIMA UNDERWORLD
ULTIMA VII
SEA ROGUE
GLOBAL CONQUEST
MONKEY ISLAND 2 ITA
INDIANA JONES IV
MICROPROSE GP

SETTORE COMMODORE AMIGA E ACCESSORI

Articolo	Prezzo	Articolo	Prezzo
AMIGA 600	£. 740.000	ESPANSIONE 512KB PER A500	£. 59.000
AMIGA 600 CON HD20MB	£.1.000.000	ESPANSIONE 1MB PER A500PL.	£.130.000
AMIGA 500 VERS.2.0	£. 640.000	ESPANSIONE 512KB CLOCK A500	£. 69.000
MONITOR 1084 SP1 COLORE	£. 450.000	ESPANSIONE 1,5MB PER A500	£.190.000
AMIGA 2000 2.0	£.1.150.000	ESPANSIONE 2/8MB SUPRA	£.350.000
CDTV CON ENCICLOPEDIA	£.1.000.000	ESPANSIONE 2/8MB INT. A2000	£.350.000
CD ROM PER A500 ESTERNO	£.690.000	VORTEX ATONCE-PLUS VGA 80286 16BIT	£.460.000
DRIVE ESTERNO A500 PASS.+DISC.	£.140.000	VORTEX ATONCE VGA 80286 16BIT	£.420.000
DRIVE INTERNO A2000	£.139.000	ACTION REPLAY III AMIGA500/A1000	£.180.000
DRIVE ESTERNO A500/2000 360KB	£.245.000	ACTION REPLAY III AMIGA 2000	£.190.000
STAMPANTE COLORE STAR LC200	£.480.000	MINIGENLOCK PER A500	£.490.000
MONITOR COLORE 1084-SP1	£.470.000		

E MOLTISSIMI ALTRI ARTICOLI A MAGAZZINO
RICHIEDETE IL CATALOGO ILLUSTRATO GRATIS

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

Articolo	Prezzo	Articolo	Prezzo
AT286/16 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.500.000	SOUND BLASTER V.2.0	£.280.000
AT386/25 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.1.900.000	SOUND BLASTER PRO	£.450.000
AT386/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.100.000	SCANNER GS4500 PC	£.280.000
AT486/33 1MB,HD80MB,1FD,VGA,MONITOR,TASTIERA AV.	£.2.750.000	ION CANON STILL VIDEO	£.1.400.000
		WINDOWS 3.1	£.330.000

IN SEDE A MILANO,PER ULTERIORI CONFIGURAZIONI IL NOSTRO PERSONALE E' A VOSTRA COMPLETA DISPOSIZIONE.
RICHIEDETE IL CATALOGO PC HARDWARE E SOFTWARE GRATIS TRAMITE TELEFONATA , FAX O POSTA .

SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTE LE ESIGENZE

I PREZZI SONO IVA INCLUSA
GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE
SCONTI PER I SIG. RIVENDITORI
PERSONAL IBM COMPATIBILI E FAX

BUONO D'ORDINE PER RICEVERE GRATIS IL CATALOGO ILLUSTRATO
NOME E COGNOME ....
INDIRIZZO ....
CITTA, CAP E PROVINCIA ....
PREFISSO E N. TELEFONICO ....
TIPO COMPUTER ....
ALLEGARE FRANCOBOLLO PER LA SPEDIZIONE

ORARIO 9,30-12,30 16,00-19,30 LUNEDI'CHIUSO

http://speccy.altervista.org/

PLANET'S EDGE

La Terra è scomparsa! Il pianeta è stato gettato in una distorsione spazio/temporale dal fallimento di un delicato esperimento effettuato da una razza extraterrestre. Solo utilizzando la tecnologia sottratta agli alieni sarà possibile lanciare una navetta fuori dal sistema solare e scoprire cosa è accaduto alla casa dell'umanità.

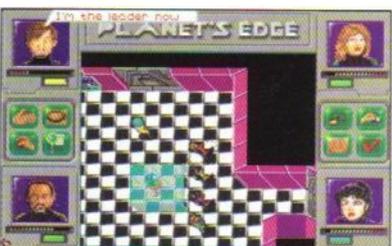
I protagonisti di *Planet's Edge* sono i quattro intrepidi astronauti incaricati della missione. Le caratteristiche dei quattro sono prefissate, così come i loro nomi e professioni. La base di operazioni è la Luna, ancora in orbita intorno alla distorsione spaziale che ha inghiottito la Terra. Qui il giocatore può salvare il gioco, sfruttare i laboratori della base per sviluppare le conoscenze tecnologiche accumulate durante i viaggi, migliorare la propria astronave e sostituire con dei cloni i membri dell'equipaggio uccisi in azione.

I nostri eroi sono pronti per essere teletrasportati sul pianeta da esplorare.

L'Ulysses, la nave del gioco, rappresenta il primo passo dell'umanità al di fuori del sistema solare. Là fuori c'è un'intera galassia da esplorare, con soli, pianeti, astronavi e civiltà aliene più o meno progredite ed amichevoli. In generale, l'astronave viaggia nello spazio fino a una stella vicina, entra in orbita attorno a uno dei pianeti e, se le condizioni al suolo lo permettono, l'equipaggio si teletrasporta sulla sua superficie a caccia di indizi.

Non ci sono premi per chi riconosce in questa struttura di gioco il background di *Star Trek*. C'è invece un premio (una spilletta con scritto "K Top Reader") per chi riconosce le linee fondamentali di un altro famoso gioco di esplorazione spaziale, *Starflight*.

L'azione nello spazio consiste soprattutto nello spostarsi da una stella all'altra e nel risolvere gli occasionali incontri con gli alieni. L'ufficiale delle comunicazioni ci mette in contatto con il capitano avversario, e la conversazione avviene scegliendo domande e risposte dal menù che viene proposto. Se la trattativa si risolve in combattimento, uno schermo tattico mostra la posizione delle astronavi coinvolte in vari livelli di scala, a secondo della loro distanza reciproca.

L'azione sui pianeti è sorprendentemente vicina ai più recenti giochi della serie *Ultima*. I personaggi si muovono in gruppo seguendo il loro capo su una mappa sempre in scala ravvicinata. Un funzionale set di icone permette di inviare gli ordini ai nostri uomini, ma la gestione dell'equipaggiamento e del suo utilizzo non è comoda quanto quella dei giochi della Origin.

Genere GdR
Casa New World Computing
Sviluppatore In Casa

- Universo di gioco ricco e complesso

- Poco innovativo
- Interfaccia utente non sempre funzionale

Versione PC

Il gioco viene fornito in una confezione contenente cinque dischetti a bassa densità che contengono il programma da installare. Il manuale è abbastanza scarno anche se ricco di informazioni sul background del gioco. La grafica del programma supporta le schede VGA, MCGA, EGA e Tandy anche se, a dire il vero, non è certamente la parte grafica ad entusiasmare.
Il sonoro è coadiuvato dalla maggior parte delle schede sonore presenti sul mercato: Roland, Adlib, Soundblaster e Tandy.
Dal punto di vista tecnico, comunque, *Planet's Edge* non fa certo gridare al miracolo, le sue attrattive sono da ricercarsi principalmente nella trama e nei contenuti del gioco.

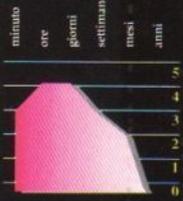
K VOTO

798 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

***Planet's Edge* richiede un minimo di preparazione prima che l'avventura vera e propria possa iniziare. In particolare è necessaria la lettura quasi completa del materiale di background - un fatto che potrà annoiare qualcuno. La Origin presenta background altrettanto complessi nei suoi prodotti, ma normalmente li spezzetta all'interno del gioco stesso, così che il giocatore possa assimilarli a poco a poco. L'esplorazione e il mistero sono due ottimi elementi per tenere desta l'attenzione, ma difficilmente chi normalmente non gioca ai GdR troverà grossi motivi di coinvolgimento qui.**

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto
ore
giorni
settimane
mesi
anni
5
4
3
2
1
0

I personaggi possono guardarsi intorno, esaminare e raccogliere oggetti e, naturalmente, combattere quando è necessario. I combattimenti a terra sono veloci e frenetici e, insieme all'esplorazione rappresentano uno dei punti di forza del gioco.

Planet's Edge è un gioco controverso. A una discreta idea di base e ad un universo ben sviluppato corrispondono un'implementazione non di prima qualità e un sistema di gioco in alcuni punti un po' macchinoso. Il vero difetto del programma è di non proporre in realtà nulla di nuovo rispetto a predecessori come *Starflight*, sebbene la parte di esplorazione planetaria sia stata più curata. Complessivamente lo consigliamo ai fan del gioco della Electronic Arts, ma gli altri dovrebbero darci un'occhiata prima di acquistarlo.

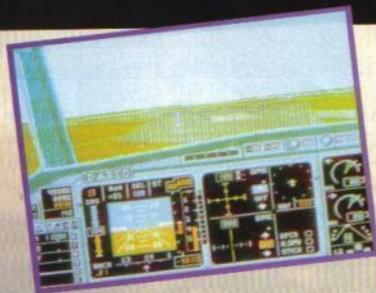
Vincenzo Beretta

La schermata di assemblaggio dei pezzi dell'astronave.

Una base abbandonata su di un pianeta vicino ad Alpha Centauri: come potete vedere l'interfaccia è molto simile a quella di *Ultima*.

http://speccy.altervista.org/

CADARIO

VERSIONE ITALIANA

AMIGA
PC 386 o 486
SCHEDE GRAFICHE:
VGA
MOUSE O JOYSTICK

Sviluppato in collaborazione con

Il primo simulatore reale di un aereo di linea, l'A320 Airbus, fra i più avanzati a medio raggio. Vola in tempo reale sui cieli d'Europa, sulla scorta di carte di volo ufficiali. Studia il tuo piano di volo e decidi la tua rotta scegliendo fra più di 100 aereoporti diversi.

 http://speccy.altervista.org/

HONG KONG MAHJONG PRO

L'oriente si sta lentamente infiltrando nella cultura occidentale. Non solo con i cartoni animati e le apparecchiature elettroniche, ma con elementi culturali più antichi e tradizionali. Prima delle vacanze vi avevamo parlato del nuovo *Go Simulator*. Oggi è il turno di un altro gioco da tavolo: il Mahjong.

Il Mahjong è un gioco da tavolo che ha le sue origini in Cina. Sebbene ne esistano numerose varianti, legate alla regione geografica in cui viene giocato, il Mahjong più diffuso è quello denominato "di Hong Kong", che viene giocato da quasi un secolo nella zona del protettorato inglese. Curiosamente, essendo un gioco d'azzardo, il gioco non ha avuto una grande diffusione nella Repubblica Popolare Cinese, dove la pratica del gioco d'azzardo viene "disapprovata" dal governo.

Se si desidera fare un paragone di questo tipo, il gioco occidentale che più si avvicina al Mahjong è la Scala Quaranta. Ci sono naturalmente alcune differenze fondamentali, e la principale è che a Mahjong si gioca utilizzando non delle carte ma delle tessere rettangolari, chiamate semplicemente "tessere". Le tessere sono divise in base alla figura che riportano e al numero che li identifica.

Gli sfondi digitalizzati sono molto rilassanti e ben si addicono alle origini orientali del gioco.

na fase di gioco avanzata: fortunatamente è il computer a calcolare il punteggio!

Un gruppo di tessere riportanti la stessa figura viene detto "serie", ed equivale (approssimativamente) a un seme delle nostre carte. Ci sono tre serie principali: I Bastoni, Le Sfere e i Caratteri, ogni serie è composta da nove elementi numerati da uno a nove.

Avremo quindi, per esempio, il quattro di sfere, il cinque di bastoni e il due di caratteri. Altre serie di tessere includono i fiori (otto in totale), i venti (quattro) ed i draghi (tre). Un set completo di tessere include quattro serie di ogni tipo (al contrario delle carte francesi, dove per ogni seme è presente una sola serie di carte).

Il gioco è molto semplice. Le tessere vengono disposte coperte intorno al tavolo da gioco. Ogni giocatore riceve segretamente una mano di tredici tessere e con esse deve cercare di costruire delle combinazioni. Ogni volta che viene il suo turno, il giocatore pesca una nuova tessera da quelle che si trovano sul tavolo e ne scarta una tra quelle che ha in mano, cercando di realizzare delle combinazioni di tessere, esattamente come nella Scala Quaranta.

Ci sono tre possibili combinazioni:

Chow: Tre tessere in ordine numerico (123, 567 ecc...).

Pong: Tre tessere identiche (III, •••, ecc...)

Kong: Quattro tessere identiche.

Lo scopo del gioco è "vincere" realizzando una mano nella quale tutte le tessere fanno parte di combinazioni: quattro combinazioni tra quelle che abbiamo visto e una coppia di tessere uguali (per un totale di quattordici tessere - la tessera che ci ha permesso di completare la mano non deve essere scartata).

È possibile pescare delle tessere scartate da avversari ma solo se ci permettono di combinare immediatamente una combinazione. Queste combinazioni devono essere dichiarate (mostrate agli avversari per provare che effettivamente la tessera pescata è servita per completare una combinazione). Il sistema di punteggio è la parte più complicata del gioco, ed è legato non solo ai tipi di combinazione realizzati ma anche al tipo di tessere che la compongono, alla posizione del giocatore vincente in rapporto al primo a giocare, alle tessere dei fiori e dei venti pescate ed utilizzate e così via. Fortunatamente è l'intelligenza artificiale del programma ad occuparsi di tutti questi particolari!

Vincenzo Beretta

824 PC

G	QI	A	FK
6	8	2	8

AIR BUCKS

Impressions, Amiga e PC, 49000.

Ah, le lingerie in seta nera delle hostess....gli slip di pizzo che fanno capolino dalla minigonna attirando l'attenzione anche di quelli che sorvolano il Golden Gate per la prima volta, gli sguardi languidi fanno si che il messaggio di "allacciare le cinture" arrivi a destinazione, le gambe tornite sono la causa del moto docile e grazioso del carrello con i micidiali vassoi-pranzo...ma tale contemplazione genera un godimento effimero e, proprio per questo, sempre ricercato. Perché secondo voi è sempre Albini a volare a Londra, Chicago o Zagarolo?

Ah, i giochi di simulazione strategica della Impressions....ormai fanno solo quelli da tempo immemore, e lo fanno con impensabile mestiere. Basta dare un'occhiata alle recensioni di *Discovery* e *Samurai* (entrambi usciti vittoriosi dal K-test con 800 e rotti punti) per rendersene conto.

Stavolta il team Impressions si scatena con una simulazione di compagnia aerea così piena di situazioni da tenere sotto controllo che a parere del sottoscritto, complici un po' di ritocchi grafici ed un lievemente maggior numero di opzioni, avrebbe potuto benissimo essere intitolata Sim Compagnia Aerea.

Air Bucks ha uno scopo da perseguire ovvero riuscire, in quaranta anni di lavoro, a far risultare la vostra compagnia aerea la migliore per numero di apparecchi, volume di affari e rotte coperte. Consigliatissimo ai maniaci del genere, inutile se avete lo sparatutto facile. Occhio all'inflazione.

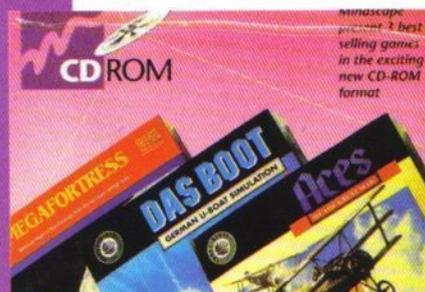
CIVILIZATION

Microprose, Amiga

La Microprose ce l'ha fatta: se temevate che il vostro Amiga in seguito allo sviluppo dell' MS/DOS non fosse più in grado di fornirvi del divertimento a lungo termine potete cominciare a ricredervi!

Il capolavoro di Sid Meier è stato, infatti, convertito per il 16 bit di casa Commodore senza perdere nulla dal punto di vista della giocabilità. La grafica è ovviamente in 32 colori e, se nell'introduzione e nelle animazioni lascia un po' a desiderare, non è così per le fasi di gioco vero e proprio nelle quali la resa cromatica è quasi indistinguibile dalla versione originale per PC. Il sonoro è forse la parte che più ha sofferto nella conversione: alla Microprose inglese avrebbero sicuramente potuto fare qualche sforzo in più per sfruttare le migliori qualità sonore Amiga, invece che riportare semplicemente quattro canali dalla Soundblaster.

Dal punto di vista del codice non si può che elogiare la Microprose che ha incluso nella versione Amiga tutte le correzioni ai bug delle routine di intelligenza artificiale, che sono state inserite nella terza edizione di *Civilization* per PC, gli utenti Commodore potranno così giocare la versione più aggiornata del programma, senza dover acquistare nessun update.

Insomma, se lo stavate aspettando con ansia non resterete delusi, se invece non sapete di cosa stiamo parlando, sappiate che *Civilization* è semplicemente il miglior gioco di strategia che sia mai stato prodotto per qualsiasi computer, non è affatto noioso e non dovrebbe assolutamente mancare alla vostra collezione.

360 COMPILATION CD-ROM

Mindscape, PC

Questa volta non ci troviamo a parlare né di una nuova versione e neppure di un gioco originale. Ci troviamo, invece, davanti ad una raccolta di vecchi successi (o quasi) che per l'occasione sono stati riuniti in un singolo CD-ROM.

L'idea è buona, tanto è vero che molte altre case prima della Mindscape hanno pensato di sfruttare l'enorme capacità del supporto ottico per proporre raccolte di vecchi prodotti.

Per l'occasione i giochi che troviamo su questo CD sono: *Megafortress, Aces of the Great War* e *Das Boot*. Tutti e tre appartengono al genere simulativo e per tutti si può parlare di prodotti di buona qualità.

In *Megafortress* sarete al comando di un bombardiere B52H Stratofortress e dovrete svolgere un'infinità di missioni controllando i vari membri dell'equipaggio. *Das Boot* vi vede, invece, impegnati nel condurre un sommergibile U-Boot contro i carghi alleati della Seconda Guerra Mondiale. Infine *Aces of the Great War* vi permetterà di emulare le gesta del Barone Rosso nei cieli della Francia della Prima Guerra Mondiale. Piuttosto c'è da rilevare come fino ad ora questi tentativi non abbiano portato nulla di nuovo sul mercato, limitandosi a sfruttare solo la punta dell'iceberg delle potenzialità del CD-ROM. In ogni caso se il genere simulativo è il vostro forte questa raccolta potrebbe rappresentare un ottimo investimento; un ultimo particolare: nella confezione sono inclusi tutti i manuali delle edizioni originali.

DUNE

Virgin Games, Amiga

Ecco la versione Amiga del gioco che qualche mese fa aveva fatto impazzire Alex Pasetto. La Virgin si era accollata un'impresa non indifferente tentando la trasposizione informatica del capolavoro di Frank Herbert ma bisogna ammettere che i risultati ottenuti sono stati sicuramente accettabili.

Il gioco è composto da un misto di strategia, gestione ed avventura; inizialmente vi troverete nel vostro palazzo (ricordiamo che interpretate Paul Atreides) e dovrete cercare di stabilire un contatto con i Fremen che lavorano nelle caverne vicine. Alcuni personaggi presenti nel vostro palazzo vi aiuteranno nel vostro tentativo di sopravvivere e prosperare sull'insidioso pianeta di Dune: Gurney Halleck, l'esperto di armi e combattimento; vostra madre Jessica che vi aiuterà ad accrescere i vostri poteri mentali; Thhufir Hawat lo stratega di palazzo e Duncan Idaho il consigliere economico. *Dune* è ricco di animazioni e tutti i personaggi si muovono quando vi parlano, la grafica di questa versione per Amiga non è niente male, soprattutto tenendo in considerazione le limitazioni imposte dai 32 colori su schermo, le animazioni degli intermezzi sono sufficientemente fluide, anche se il loro caricamento da dischetto può diventare noioso dopo qualche tempo.

Fortunatamente *Dune* prevede una funzione di installazione su hard disk che consente ai fortunati possessori di disco rigido di evitarsi i lunghi caricamenti è forse l'ora di un hard disk di serie per Amiga?

NEGOZIO DI VENDITA AL PUBBLICO
VIA BUGATTI, 13 - 20017 RHO (MI) **02/93505280**

PER LE ORDINAZIONI
POTETE TELEFONARE ALLO **02/93505942**

OPPURE MANDARE
UN FAX ALLO **02/93505219**

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA PER POSTA O CORRIERE

HD 210 Mb £ 1.490.000
Con interfaccia Amiga Fast File System
Possibilità di espansione a 8 Mb

HD 210 Mb £ 1.490.000
Con interfaccia PC Future Domine
Hyper Performace

FaxModem ACEEX £ 799.000
da 300 a 14.400
Altissime prestazioni.
Compatibile con Amiga, Atari, PC
Interfaccia Macintosh £ 100.000
NOVITÀ

GVP Impact VID 7024 a 24 bit
Compatibile Amiga 2000 e 3000
RGB Composito, SVHS, Frame Grabber,
Deinterlace, Picture in Picture, Splitter.
Compatibile Macro Paint, Calligari,
Scala 4. NTSC e PAL
£ 3.690.000

Disk Driver esterni SCSI £ 490.000
compatibili Amiga, PC, MAC da 20 Mb
Dischetti £ 20.000

Video Master £ 399.000
nuova apparecchiatura per collegare
il PC VGA al TV o Video registratore
per riversare su VHS o SVHS

Geo Works Unsamble £ 179.000
Integrato Data base
OFFERTA SPECIALE

VIDEO BACKUP SYSTEM

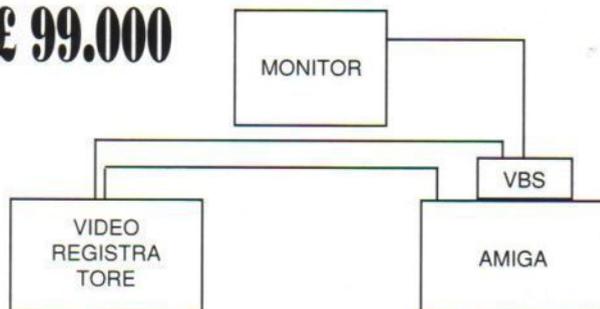
Questo pacchetto permette di salvare il contenuto di Hard Disk e dischetti Amiga-Dos su videocassetta, usando un qualunque videoregistratore. All'interno di una videocassetta da 4 ore si possono salvare fino a 220 Mb di dati, programmi, utility…

Il backup di un singolo disco ha la durata di circa 1 minuto.

Potranno essere recuperati solo determinati file di backup perché il programma di gestione, tramite un apposito menù, terra conto dei giri del videoregistratore e posizionerà la testina direttamente sul file che interessa.

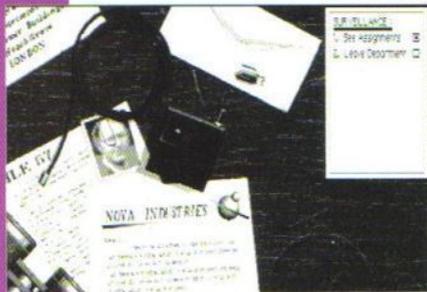
Per utilizzare VBS non è necessario possedere un Hard Disk.

Completo di Hardware e Software con manuale in italiano.

£ 99.000

PRESTO DISPONIBILE ANCHE LA VERSIONE PC

Schede Video TIGA Texas 60 MHz
£ 699.000
16,7 MILIONI DI COLORI

Schede VGA per PC con 2 Mb
NCR RAM DAX XGA
£ 350.000
65536 COLORI

http://speccy.altervista.org/

920 Amiga
G 8 | QI 9 | A 7 | FK 9

FLOOR 13

Virgin Games, Amiga

Sul numero di novembre dell'anno scorso recensimmo un gioco per PC che usciva dagli schemi tradizionalmente legati al divertimento, un software che ci metteva nei panni di un agente governativo a capo di un dipartimento segreto del governo inglese, incaricato di lavorare nell'ombra, per accrescere la popolarità del partito di governo alle spese dell'opposizione.

Gli uffici di quest'agenzia sono localizzati al tredicesimo piano (da qui il titolo) di un edificio situato nei Docks di Londra, ed è qui che si svolgerà tutto il gioco: l'azione, infatti, vi vedrà impegnati a consultare rapporti giornalieri, ad assegnare incarichi a squadre di investigatori, assassini, spie e a decidere sulle indagini da condurre sui personaggi più in vista del regno. Se a molti la cosa potrà sembrare monotona, vi assicuriamo che basteranno pochi giorni perché vi troviate coinvolti fino all'inverosimile nel tentativo di scoprire intrighi, uscire indenni da scandali e tenere alta la bandiera del vostro governo.

La versione per Amiga è in tutto e per tutto identica a quella per PC e la grafica in bianco e nero riesce a ricreare un'atmosfera cupa ed opprimente che si adatta alla perfezione alla trama del gioco. In conclusione un prodotto innovativo, con una trama incredibilmente avvincente ed elaborata che saprà entusiasmare tutti i fan dei romanzi di genere spionistico, la Virgin ha svolto un ottimo lavoro di conversione e di conseguenza non possiamo che raccomandarvene l'acquisto.

973 PC
G 8 | QI 7 | A 7 | FK 8

POWERMONGER

Bullfrog/Electronic Arts, PC

Populous, Mega-lo-mania, Utopia, l'elenco potrebbe continuare... C'è stato un periodo nella storia dei videogiochi in cui sembrava che venissero pubblicati soltanto *God Simulator*, la Bullfrog dopo l'incredibile successo del suo primo prodotto *Populous* si mise immediatamente al lavoro sul suo seguito ideale *Powermonger* che ora è stato finalmente convertito anche per PC. In *Powermonger* non controllerete un'intera popolazione, ma solo un manipolo di guerrieri ed il loro generale; il vostro scopo sarà quello di guidarli alla conquista del mondo che, per l'occasione, è formato da una serie di isolette. La grafica è molto particolare: vedrete il mondo da un'angolazione variabile a vostro piacimento e potrete zoommare fino a raggiungere il livello di dettaglio desiderato: ogni particolare è stato riprodotto, perfino le pecore e gli uccelli che si alzano in volo. Durante il gioco le condizioni atmosferiche cambieranno in continuazione e la resa grafica di pioggia, neve, ecc. sarà ottimale. Per riuscire nella vostra impresa dovrete saccheggiare villaggi, stringere patti di alleanza con altri generali, inventare nuovi armamenti, sfruttare gli artigiani dei villaggi conquistati, insomma, comportarvi come un vero generale con mire espansionistiche.

La conversione da Amiga è riuscita bene, per giocare non è necessaria una macchina velocissima e, per chi finirà subito tutte le isole, è già previsto un data disk sulla Prima Guerra Mondiale.

835 Amiga
G 6 | QI 9 | A 7 | FK 8

PUSHOVER

Ocean, PC

I rompicapo carini sono stati lanciati dal successo Psygnosis *Lemmings*, da allora molte altre case di software hanno pubblicato dei titoli che, più o meno, si ispiravano alle avventure dei buffi omini dai capelli verdi. È ora il turno della Ocean che ci propone, con questo *Pushover*, una simpatica sfida per le nostre meningi. Il gioco è stato lanciato in Inghilterra in concomitanza con il battage pubblicitario di una famosa marca di snack al formaggio ma, benché questo avrebbe potuto significare vendite assicurate in ogni caso, la Ocean è riuscita a proporre un gioco carino, ben studiato e, soprattutto, molto divertente. Se vi ricordate il gioco che utilizzava le pedine del domino disposte una in fila all'altra, pronte ad essere fatte cadere in sequenza, avete già capito l'essenza del gioco.

G.I. Ant, la simpatica formichina protagonista del gioco, deve spostare le varie pedine (che comprendono anche alcuni pezzi speciali che volano, si ribaltano, esplodono, ecc.) per riuscire a farle cadere in modo da attivare il pezzo che farà aprire la porta del livello.

La longevità del prodotto è garantita dai 100 livelli che sono racchiusi nei tre dischetti forniti nella confezione, il programma supporta la maggior parte delle schede sonore presenti sul mercato e le schede grafiche EGA e VGA.

Per quanto riguarda il confronto con la versione Amiga, il discorso non si pone, in quanto, a parte qualche differenza nel sonoro, i due prodotti sono virtualmente identici.

870 Amiga
G 10 | QI 3 | A 9 | FK 8

WING COMMANDER II

SPECIAL OPERATIONS 2

Origin/Mindscape, PC

La vendetta dei Kilrathi non sembra aver fine! La Origin ci propone l'ennesimo data disk per il suo kolossal fantascientifico consentendoci di compiere altre 20 missioni contro i perfidi alieni.

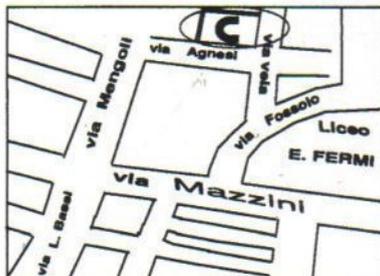
Ovviamente è stata mantenuta la roboante presentazione grafica e sonora, comprendente anche decine di frasi digitalizzate (solo per chi possiede una Soundblaster però!), che contraddistingueva gli episodi precedenti ma sono anche stati aggiunti alcuni elementi innovativi che dovrebbero garantire la longevità di questo prodotto. In *Special Mission 2* potrete pilotare il Morningstar: il nuovo super caccia della Confederazione armato con i missili nucleari tattici Mace.

Per i fanatici del gioco ci sarà la possibilità di pareggiare i conti con Jazz Colson (la Origin sembra essersi fissata con questi propositi di vendetta!) e di eseguire qualche altra missione insieme a Maniac e il suo squadrone di Aquile Selvagge. Uno degli aspetti più innovativi del gioco (il che è dire tutto) è rappresentato dalla possibilità di modificare a proprio piacimento tutti gli insulti che i piloti si lanciano durante i loro esasperati duelli.

In questo prodotto non troverete certo novità galattiche ma se cercavate qualcosa che potesse darvi le stesse emozioni dei precedenti titoli Origin, potete smettere di cercare: in *Special Operations 2* ci sono abbastanza missioni da tenervi occupati per un bel po'!

http://speccy.altervista.org/

COMPUTERONE

VIA VELA 12/2-40138 BOLOGNA
Tel. 051/343504 - Fax 051/344906
051/343362 BBS 051/347736

STOP!! alla ricerca spasmodica del prezzo più basso in rapporto alla qualità e al servizio
alla ricerca del servizio accurato pre e post-vendita
alla ricerca della disponibilità
alla ricerca delle riparazioni veloci
alla ricerca di consulenza qualificata
alla ricerca di novità in assoluto.

DOVE SIAMO A BOLOGNA

ORARIO:DALLE 9 ALLE 19:30 CONTINUATO
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

Hardware e software per Commodore e PC, specializzati in accessoristica per Amiga vastissimo assortimento di genlock, espansioni, schede grafiche, hard disks interni ed esterni, schede acceleratrici, prodotti professionali, digitalizzatori audio-video importazione diretta e assortimento completo di consoles e cartdriges!!!!

OGGI COMPUTER ONE E' IN GRADO DI OFFRIRTI: LA PIU' VASTA GAMMA DI PERSONAL COMPUTERS

Assemblati su misura per qualsiasi tipo di esigenza, dal semplice 286 20 Mhz ai veloci 386/33 e 40 Mhz ai sofisticati 486/33 Mhz ai NUOVISSIMI 486/50! I contenitori? dal comodo "mini slim" per chi ha esigenze di spazio al desktop, minitower, tower e maxi/tower! Gli hard disks? dal 40 Mb al 2 Gb inoltre qualsiasi tipo di scheda video, monitors accessori. Un esempio? PC 286/20 Mhz, 1Mb ram, cabinet da tavolo, drive 3",5 1,44 Mb, controller per drive ed hard disk, 2 uscite seriali, 1 parallela, 1 porta joystick, hard disk da 40 Mb, tastiera italiana monitor VGA, scheda vga 800x600 testato e garantito per 12 mesi **LIT. 1.285.000 !!!**

INOLTRE

OFFERTA ESPANSIONI AMIGA
AMIGA 500 E PLUS

512Kb no clock	L.65.000
512Kb + clock	L.78.000
512Kb esp 2Mb+clock	L.95.000
1Mb per A500 plus	L.150.000
1,5Mb int.exp a 4Mb+clock	L.259.000
2 Mb int.exp a 4Mb+clock	L.299.000
2,5Mb int.exp a 4Mb+clock	L.339.000
3Mb int.exp a 4Mb+clock	L.379.000
4Mb int. con clock	L.459.000
6Mb int. con clock NOVITA	L.843.000
8Mb SUPRA esterna passante	L.999.000

AMIGA 2000 e 3000

2Mb espandibile a 8Mb	L.340.000
4Mb espandibile a 8Mb	L.500.000
8Mb	L.799.000
Moduli SIMM 1Mb 70ns	L. 83.000

Disponibili inoltre: Linea completa stampanti EPSON, NEC, PANASONIC, STAR, OKI, MANNESMAN, CANON, KODAK accessoristica specialiwùzzata per Amiga e PC grafica professionale, GENLOCK, digitalizzatori, software grafico professionale.
Richiedete il nostro caralogo **GRATUITO!**

PREZZI IVA INCLUSA
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

APERTI DALLE 9 ALLE 19:30 ORARIO CONTINUATO

VXL 30 25 MHZ PER A500 E 2000 LIT. 660.000

VXL 30 40 MHZ PER A500 E 2000 CON COPROCESSORE MATEMATICO 68882LIT. 1.399.000

ECCEZIONALE SUPEROFFERTA
Ad Speed per A500 e 2000 LIT. 289.000

AMIGA 2000	**L. 1.099.000**
Amiga 3000 25/52	**L.4.199.000**
Amiga 3000 25/100	**L.4.899.000**

Personal Computer con:
Mouse, Dos & Windows originali
£. 1.285.000

HARD DISKS
INTERNI PER A500/A2000 - NOVIA -
Si tratta di hard disks da 2,5" con controller At-Bus da installare sul 68000. Di semplice installazione, non richiedono saldature!!!!
LASCIA LIBERO IL BUS ESTERNO (A500)
NON SI UTILIZZA SLOT (A2000)

20 Megabytes	Lit. 499.000
40 Megabytes	Lit. 699.000
60 Megabytes	Lit. 1.199.000
85 Megabytes	Lit. 1.499.000

INTERNI PER A500/A2000 NOVIA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16Mhz già incorporato!!!!

20 Megabytes/ADSPEED	Lit. 899.000
40 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.099.000
60 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.539.000
85 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.799.000

INTERNI PER A500/A2000-PRIMA-
Si tratta di Hard Disks QUANTUM da 3,5" da installare al posto del drive interno. Compreso nella confezione un BOOT DFI: elettronico che permette di riconoscere automaticamen-te il primodrive esterno cone DFO: nessuna saldatura!!!!

52 Megabytes	Lit. 849.000
105 Megabytes	Lit. 1.259.000
120 Megabytes	Lit. 1.379.000
240 Megabytes	Lit. 1.989.000

INTERNI PER A500/A2000 -PRIMA/ADSPEED
Come i precedenti ma con ADSPEED 16 Mhz già incorporato!!!!

52 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.239.000
105 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.649.000
120 Megabytes/ADSPEED	Lit. 1.769.000
240 Megabytes/ADSPEED	Lit. 2.379.000

ESTERNI PER A500 SCSI

GVP IMPACT II 52Mb exp 8Mb	Lit. 1.061.000
GVP IMPACT II 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.500.000
DATAFLYER 52Mb exp 8Mb	Lit. 945.000
DATAFLYER 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.329.000
DATAFLYER 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.465.000
OCTAGON 508 52Mb exp 8Mb	Lit. 999.000
OCTAGON 508 105Mb exp 8Mb	Lit. 1.419.000
OCTAGON 508 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.539.000

ESTERNI PER A500 AT-BUS

ROCHARD 40Mb exp 8Mb	Lit. 919.000
ROCHARD 80Mb exp 8Mb	Lit. 1.099.000
ROCHARD 120Mb exp 8Mb	Lit. 1.299.000
ROCHARD 240Mb exp 8Mb	Lit. 2.099.000

COME ORDINARE:

telefono	fax	posta	24 ore su 24
051-343.504		COMPUTER ONE	in BBS
051-343.362	051-344.906	VIA VELA 12/2	051-347.736
		BOLOGNA	

SPEDIZIONI :
Pagamento anticipato NESSUNA SPESA
Pagamento contrassegno: a forfait Lit. 12.000
Corriere (pagamento anticipato): a forfait: Lit. 40.000

http://speccy.altervista.org/

PRINCE OF PERSIA

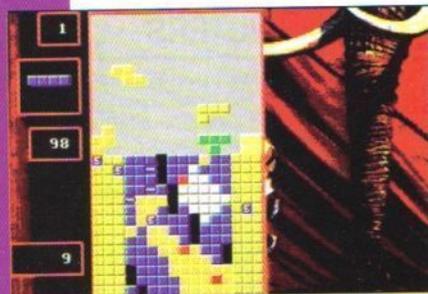
Broderbund, Macintosh

Uno dei giochi più convertiti della storia (*Prince of Persia* ha visto la luce su un'incredibile quantità di macchine, dall'Amiga al Gameboy, dal PC al Super Nes) arriva finalmente su Macintosh, computer sempre più supportato dalle software house in termini videogiochistici. Lo scopo del gioco rimane il medesimo: guidare il principe Allan (il buono della simulazione) attraverso i meandri della reggia del Gran Visir (il cattivo della simulazione) allo scopo di recuperare la solita principessa ricca, bella e famosa che, tanto per cambiare, ha deciso di farsi rapire.

La struttura di *Prince of Persia* su Mac è la stessa delle altre versioni: l'avventura è sotto forma di platform-picchiaduro ed è richiesta una minima dose di orientamento per non perdersi fra le stanze e un pizzico di strategia per scovare passaggi segreti, bonus o situazioni "alla *Another World*" apparentemente inaccessibili.

Le animazioni, caratteristica peculiare di *Prince of Persia*, sono favolose e la grafica, soprattutto se avete un Macintosh a colori, è sensazionale. La giocabilità è rimasta la medesima delle altre versioni (ottima) e la longevità è buona. In definitiva quindi un gioco non ideato per il Macintosh e inadatto a tale computer (lo dimostra la caratura dei titoli finora usciti su Mac, da *Railroad Tycoon* a *Sim City*), convertito alla perfezione. La miglior versione di *Prince of Persia* è qui: se avete un Macintosh a colori non fatevelo sfuggire.

920 Macintosh

G	QI	A	FK
9	7	7	8

SUPER TETRIS

Microprose/Spectrum Holobyte, Amiga

Eccoci arrivati a parlare della nuova versione di quello che, senza dubbio, è stato uno dei passatempi più popolari degli ultimi anni. *Super Tetris* si propone il non facile compito di migliorare quello che da sempre è il K-Parametro per i rompicapi; se avete letto la recensione sul numero scorso saprete già che il buon vecchio Alexey Pajitnov è riuscito nel miracolo di offrire qualcosa di superiore al suo già acclamatissimo successo.

In *Super Tetris* sarà possibile giocare da soli, contro un proprio amico o anche (e questa è davvero interessante) in un nuovo modo cooperativo a due giocatori.

Nel modo cooperativo, scenderanno di volta in volta due pezzi ai due lati dello schermo e toccherà ai due giocatori trovare un modo di sfruttare la cosa a loro vantaggio. Possiamo assicurare che anche i giocatori più esperti dovranno sviluppare delle tattiche innovative per potersela cavare con i pezzi di un amico che intralciano il proprio lavoro.

L'innovazione che distingue maggiormente il gioco dal suo predecessore, è comunque rappresentata dalle bombe che, per ogni linea che completiamo, ci vengono assegnate per permetterci di distruggere i pezzi che non rispondono ai nostri desideri.

Il giudizio finale non può che essere positivo, anche se rispetto alla versione PC quella per Amiga è un poco più lenta.

905 Amiga

G	QI	A	FK
8	7	8	10

THE DARK QUEEN OF KRYNN

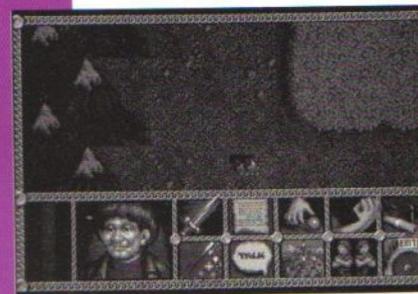
SSI, PC

Dopo la saga di *Pool of Radiance*, anche quella iniziata con *Champions of Krynn* è arrivata alla conclusione con questo terzo episodio. L'avventura, partendo là dove si era conclusa in *Death Champions of Krynn*, si svolge secondo i canoni ormai affermati del sistema AD & D della SSI, con una grafica VGA migliorata e una colonna sonora degna di un film horror, anche se in *TDQOK* l'avventura è più orientata verso l'esplorazione e la soluzione di mini-quest piuttosto che verso il combattimento.

I personaggi partono dal decimo livello (i maghi dal dodicesimo - ci sono degli spell incredibili!) e possono arrivare tranquillamente al quarantesimo, con HP, AC e XP da brivido. Naturalmente anche i nemici non sono da meno, e potrete incontrare dietro ogni angolo Red Dragon, i soliti Draconiani, più qualche creatura magica creata ex-novo per questa avventura, come Enchanted Bozak o delle creature marine come l'Amphi Dragon - infatti *TDQOK* è il primo gioco della serie ad avere delle ambientazioni sottomarine.

Come per *Pool of Darkness*, un grave difetto, non dovuto ai programmatori del gioco, ma al sistema AD & D è che dovrete scegliere personaggi quasi o umani o elfici, visto che le altre razze sono limitate nella loro carriera. E combattere sette Red Dragon con un mago all'ottavo livello è un buon metodo per finire a vedere crescere le margherite dalla parte delle radici...

820 PC

G	QI	A	FK
8	8	7	8

THE TWO TOWERS

Interplay/Electronic Arts, PC

La seconda puntata della trilogia tolkieniana della Interplay viene pubblicata, molto opportunamente, nell'anno del centenario della nascita dell'autore inglese, e anche il capitolo finale *The Return of the King* è atteso per la fine del '92.

La struttura di gioco è simile ai più recenti titoli della serie *Ultima*, con i personaggi del party che si muovono in tempo reale in un vasto territorio con vista dall'alto e una serie di icone e sottomenù richiamabili in ogni momento che permettono di compiere azioni particolari come gettare un'incantesimo o parlare con i personaggi non giocanti. Una serie di paragrafi narrativi numerati accompagna il manuale, e in particolari momenti il programma invita andare a leggere uno di questi paragrafi per avere maggiori informazioni su cosa sta accadendo.

Alla fine del primo capitolo la compagnia si divide e i vari protagonisti si sparpagliano per la Terra di Mezzo. L'avventura passa dall'uno al'altro di questi gruppi ogni volta che accade qualcosa di interessante, mantenendo una tensione narrativa costante durante tutta l'avventura. Il problema, grosso, è che se conoscete la trama del libro non avrete sorprese, se non la conoscete frasi come "dovete fare questo e poi andare là", "vi attendono in questo luogo" e la tragicomica "non è di lì che va avanti l'avventura!" rovinano molto del gusto del gioco. Peccato, perché l'implementazione è molto buona e il commento musicale veramente eccezionale.

809 PC

G	QI	A	FK
7	9	5	7

PERGIOCO.

I NEGOZI PER I RINOCERONTI DEI VIDEOGIOCHI.

Da Pergioco trovi

le console GAMEBOY, LYNX, GAME-GEAR, NEO GEO

NINTENDO, MEGA DRIVE e tutti i videogiochi esclusivamente originali.

Tutti i videogames, esclusivamente originali, per qualsiasi computer: *PC, Amiga, Atari ST, Commodore 64, Amstrad.*

Giochi di ruolo, miniature in lega di piombo, boardgames, wargames, giochi di società, scacchiere elettroniche Kasparov, librogames, minigiochi e aquiloni.

Da Pergioco trovi sempre disponibili i cataloghi gratuiti, aggiornati e approfonditi per settore.

Cominciamo a giocare il gioco informazione, il gioco di società in formato pubblicazione simile ad una rivista.
Il primo della serie è Tangentomane, dove il protagonista sei tu, tu organizzi e gestisci incassi illeciti e quant'altro, e facendolo conosci quello che nessuno spiega mai....il sistema, oltre lo scandalismo e dentro la notizia.

La ragnatela delle complicità soffoca Metropoli.
Tangenti: le mani sulla città!
Giunta e Opposizione: politici tutti corrotti e corruttibili.

Echi di cronaca d'una partita.
Scandalo nel bagno dell'Istituto Case Della Gente! Un assessore del Partito del Maiale è stato fotografato mentre si infilava in tasca una busta datagli da un imprenditore travestito da inserviente! A seguito del fatto, dall'Opposizione, il partito Dialettale attacca la Giunta e chiede le immediate dimissioni dell'Assessore al Bilancio. Intanto la Magistratura indaga, e scopre strane sottoscrizione che arrivano da non si sa chi, proprio nelle casse del Partito Dialettale. Immediato il sequestro di tutti i fondi neri scoperti in Federazione.
Chi fermerà la Giunta?
Se volete sapere come va a finire, giocate a... Tangentomane !

Foto d'agenzia:

Tangentomane fotografato in compagnia al parco dei divertimenti. Ha sottobraccio anche la busta contenente 2 miliardi di fondi neri.

Attenzione, è un gioco di gruppo; perciò dovete essere almeno in quattro, ma non più di nove.
Il gioco Tangentomane comprende: il regolamento generale, i fascicoli allegati TOP SECRET GIUNTA e TOP SECRET OPPOSIZIONE, il foglio segnalini da ritagliare, 9 schede del giocatore, la mappa e la busta del Tangentomane.
Ogni riferimento a fatti o persone realmente esistenti è assolutamente casuale e frutto di pura fantasia ludica.

Tangentomane ! costa 18000 lire.

Questo mese nei TNT curati da Paolo Paglianti troverete la mega guida a *Civilization*, la soluzione di *Bargon Attack* e la guida ufficiale a *Sensible Soccer*, realizzata dai suoi stessi programmatori. Avete finito qualche avventura o mappato anche l'ultimo dungeon di un GdR? Bene, spediteli a Kappa, Via Aosta, 2 - 20155 Milano. Paolo è disponibile ogni venerdì dalle 18 alle 19 allo 02/33100413. Se poi volete mettervi in contatto telematico con la Redazione di Kappa, telefonate a Ultimo Impero, allo 02/55302337 (riapertura l'8 Settembre).

CIVILIZATION

Costruire un impero non è poi così semplice, vero? Per tutti i novelli Cesare lettori di Kappa, Paolo Paglianti ha scritto qualche consiglio maturato dopo lunghe ed estenuanti lotte all'ultima catapulta. Un ringraziamento particolare per i numerosi consigli va a Federico Santin, ad Alex Pasetto e a Vincenzo Beretta.

LA FONDAZIONE DI UN IMPERO

Se sceglete l'opzione che crea un mondo a random, vi consigliamo di ricominciare tutto da capo se per caso iniziate la partita su un'isola troppo piccola o nei pressi dei poli artici: infatti in questi due casi, non riuscireste a svilupparvi al passo con le altre civiltà. Se scegliete la Terra, vanno molto bene le posizioni di partenza dei tedeschi, degli americani e degli egiziani. Invece i romani e russi si troveranno sin dall'inizio tra due fuochi.

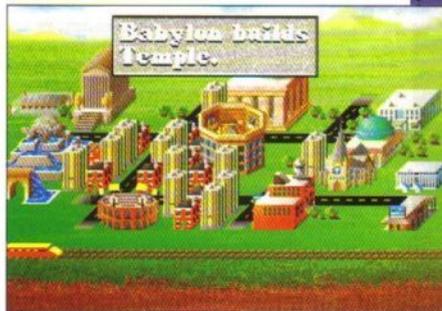
Il terreno è di vostro gradimento? Ok! Allora, prima di tutto, dovete fondare la vostra capitale: cercando di non perdere più di due o tre turni prima di fondare la città, trovate un posto nei pressi del mare (o di un fiume) e preferibilmente con un paio di terreni "speciali" (i terreni "speciali" sono quelli che hanno particolari bonus: la pianura con il cavallino, il mare con il pesce, ecc.) in modo da poter contare su qualche unità di cibo e produzione in più.

Infatti, andando nello schermo della città, vedrete che la città dispone di un terreno lavorato per ogni persona raffigurata in alto a sinistra: cliccandoci sopra, togliete quello che state lavorando (all'inizio ne avrete solo uno) e provate a posizionarlo sugli altri terreni disponibili. Scoprirete che la pianura aumenta la produzione (lo scudo) e il cibo (la pannocchia di grano), mentre il mare migliora i commerci (le freccine). All'inizio vi conviene aumentare la produzione, in modo da creare le unità in minor tempo: dovrete creare almeno tre unità difensive (phalanx) e un paio di militia, da utilizzare come esploratori. Fortificate le phalanx, due in città e una poco lontano, meglio se su un terreno facilmente difendibile, come montagna o collina.

Ta-Dah! Questo si che è un palazzo da vero Imperatore! Ma bisogna sudare per ottenerlo...

Cercate con questa unità di difendere le vie di accesso. Per esempio fortificatela vicino a "strozzature" in cui il continente si restringe a due caselle di larghezza. Invece con le militia esplorate il territorio, con tre scopi: rendervi conto della geografia del vostro continente, in modo da trovare zone favorevoli per la costruzione di altre città, trovare altre civiltà o scoprire dei villaggi (sono quelli grigi): infatti questi ultimi sono molto importanti, perché possono nascondere sia delle minacce che delle fortune - potrete trovare soldi, pergamene che rivelano una scienza, unità che possono mettersi al vostro servizio o fondare addirittura una città!

Se disponete di quattro o cinque unità, è tempo di pensare alla "politica interna": costruite subito le barrack, che aumentano il livello di preparazione delle vostre unità militari, e successivamente, il granary e il market. Se per caso non avete le conoscenze necessarie, o li avete già costruiti, iniziate la produzione di un'unità di settler. State molto attenti: queste sono unità speciali, che possono costruire strade, irrigare le campagne o bonificare paludi, ma costano un'unità di cibo per round, quindi se esaurite il cibo, i settler vengono automaticamente dispersi. Inoltre, quando costruirete un settler, il "grado" della vostra città (il numero che appare su di essa) diminuisce di uno, quindi se la città è di grado 1, la distruggerete!

E' quasi fatta! Ai German (Blu) manca una sola città e avranno conquistato il mondo. Notate le numerose zone di Pollution: meglio creare qualche Settler per bonificarle prima di conquistare l'ultima città.

Questa è una città all'apice del suo sviluppo: particolarmente importanti sono il Mass Transit, la Cathedral e la Factory. Senza essi probabilmente non si sarebbe sviluppata fino a questo punto.

Utilizzateli per una decina di turni per migliorare i terreni adiacenti alla vostra città, irrigandoli e costruendoci strade, poi spostateli per costruire una seconda città. Quindi sviluppatela come la prima, e, dopo un po', costruite un altro settler, con cui costruire un'altra città, e così via.

Se potete, costruite le vostre città né troppo vicine a quelle già esistenti (affiché non si intralcino l'un l'altra per le risorse dei terreni) né troppo lontane: se infatti sono distante cinque o sei caselle, e sono unite da una strada, potrete spostare le unità molto velocemente da una città all'altra, in modo da scongiurare una improvvisa minaccia (come lo sbarco di barbari o di invasori).

Quando avrete cinque o sei città, dovrete stabilizzare la vostra economia: nelle città interne spostate lo sviluppo sui terreni che aumentano il commercio e la produzione di cibo e costruite (se non li avete già)

La schermata in cui viene giudicato il vostro comportamento e i vostri risultati, un po' come il voto di maturità (se la scuola funzionasse). Notate come sia importante costruire o catturare le Wonders (quasi metà del "voto"), e il peso della Pollution e della Pace.

Il giudizio finale. Se riuscite a superare il 50% è già un buon risultato.

market, granary e temple. Nelle città di confine (anche quelle sulla costa) costruite le mura e prediligete i territori che aumentano la vostra produzione. Inoltre, iniziate a prendere in considerazione di cambiare forma di governo: se le città sono oltre il grado 5, vi conviene trasformarvi in una monarchia, in modo da aumentare la produzione e il commercio, anche se dovrete pagare tutte le unità. Per questo motivo, sciogliete tutte le militia, perché a questo punto del gioco dovrebbero essere fin troppo obsolete, e lasciate solo due unità per città, altrimenti correrete il rischio di non poter produrre più niente.

LE MERAVIGLIE

In *Civilization* potrete costruire molte meraviglie del mondo antico o contemporaneo. Quelle più utili, se non indispensabili, sono: il Faro e il Magellan (vi permettono di muovervi di una casella in più con le unità navali), l'Isaac Newton College (i vostri scienziati scopriranno subito due invenzioni), l'Apollo Program (potrete vedere tutte le città sulla mappa) e il Manhattan Project (vi permette di costruire i missili atomici). Le altre (Cure for Cancer, la Cappella Sistina, lo Shakespeare's Theatre, ecc) sono utili per aumentare il numero di cittadini felici, ma non sono indispensabili.

Ricordatevi che catturando una città che ha delle Meraviglie, riceverete i bonus di queste automaticamente, senza dover perdere molti turni per costruirle. Un po' sporca, ma efficace!

INCONTRARE UNA CIVILTÀ

Prima o poi incontrerete un'altra civiltà (o magari sarà un'altra civiltà a trovare voi!). Se potete produrre i diplomatici, mandatene uno a stabilire l'ambasciata, in modo da scoprire l'orientamento del loro leader: se è classificato come militarista o perfezionista, aspettatevi un attacco, anche (e soprattutto...) a tradimento. Se invece si dimostra amichevole, non ci saranno problemi se non sarete voi a invadere per primi. Sempre che non mostriate una tendenza espansionistica. In *Civilization* i pacifisti non dureranno molto...

Se siete nel primo caso, preparatevi in tempo, ricordandovi che la miglior difesa è l'attacco! Nelle città dell'interno producete unità d'attacco (catapulte o legioni), mentre con le città di confine concentratevi sulla produzione di unità difensive. Scegliete un punto abbastanza difendibile (magari circondato dalle montagne o dai fiumi) e abbastanza lontano dalle vostre città (quattro-cinque caselle almeno) e riunite le unità d'attacco, insieme a qualche unità difensiva, da collocare un po' più all'esterno, in modo da poter prevenire un eventuale attacco.

Ricordatevi che se una catapulta ne attacca cinque nemiche una sull'altra in una stessa casella, ha buone possibilità di distruggerle tutte in un solo colpo! Quindi difendete le vostre unità d'assalto. Inoltre, con un paio di settler (ricordatevi però che sono molto vulnerabili) collegate il punto di raccolta sia alle vostre città che alla frontiera, in modo da potervi ritirare o di poter arrivare sul luogo degli scontri molto velocemente. Quando avrete abbastanza unità (generalmente ne bastano 15 di attacco e 5 di difesa) avvicinatevi al confine e varcatelo. D'ora in poi tutto può succedere, quindi salvate spesso! Avvicinatevi ad almeno due città nemiche (in modo da dividere le forze avversarie) posizionate nelle caselle adiacenti le unità difensive e fortificatele. Questo perché, specie dal terzo livello in su, il computer attacca le unità d'assalto. Il turno successivo fate avanzare le unità d'assalto e attaccate.

Se un assalto è particolarmente sfortunato (cioè perdete più della metà delle vostre unità), uscite e ricaricate (non è onesto, ma fa niente!). Se invece avete catturato le città assediate, preoccupatevi di difenderle con le unità difensive, cercando di avanzare un altro po' con quelle d'attacco. Prendete poi delle unità abbastanza veloci (carri o cavalieri) ed esplorate il territorio nemico, cercando le altre città e in particolare la capitale. Quando avete trovato la capitale, preparate un altro punto di raccolta. Insieme a quello "terrestre", costruite due o tre navi (se avete solo le trireme, lasciate perdere!) e caricatele di truppe d'assalto. Avvicinatevi sia da terra che da mare, e attaccate in due ondate, prima da terra e poi dal mare: questo perché se l'attacco terrestre va male, potete ritirarvi più velocemente via mare. Se la capitale nemica cade, spesso la civiltà nemica si dividerà in due, consentendovi di allearvi con una delle due fazioni per distruggere l'altra.

Se vi trovate di fronte ad un nemico particolarmente potente, potete cercare di destabilizzarlo: per esempio, con gli ambasciatori, potete incitare rivolte nelle città, distruggergli degli edifici (a volta vanno giù le mura!), o rubargli delle tecnologie non ancora in vostro possesso. Un altro modo è disseminare il suo terri-

I German (Blu) stanno preparando un attacco contro gli Zulu (Verdi), ammucchiando unità d'attacco (catapulte e carri) vicino ad un punto ben difendibile (la città fortificata un po' più a sud). Purtroppo per loro sono arrivati dei Pirati (Rossi) a guastare la festa. Notate infine che gli Zulu non si stanno facendo crescere l'erba sotto i piedi e hanno già mandato una catapulta per dare un po' di botte

http://speccy.altervista.org/

torio con delle vostre unità: visto che un'unità non può passare vicino ad una avversaria, bloccherete i suoi movimenti, e, allo stesso tempo, terrete d'occhio le unità nemiche.

Infine, se dovete conquistare una città avversaria particolarmente ben difesa e il vostro nemico è sotto un regime diverso dall'anarchia, potete cingerla d'assedio. Preparate cinque o sei unità di difesa (ormai dovreste avere i musketeer) e qualche ambasciatore. Posizionate le unità di difesa vicino alla città (ricordandovi che una città può utilizzare il terreno esterno in un raggio di due caselle) e fortificatevi. Visto che le unità militari vicine ad una città nemica sono bloccate (cioè non possono passarle di lato), posizionatevi con gli ambasciatori sulle caselle difficili da raggiungere. In questo modo la città nemica perderà completamente la produzione di cibo (quindi i cittadini si rivolteranno, rendendo più instabile la città) e non potrà mantenere più le unità militari. Dopo due o tre turni, sarà in ginocchio, pronta per essere conquistata.

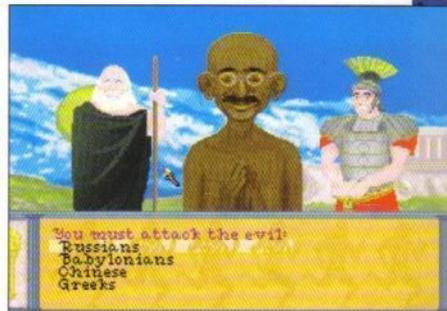
QUANDO ARRIVA IL PROGRESSO...

Vi accorgerete che verso il 1800 potrete già costruire una gamma enorme di edifici: cattedrali, centrali elettriche, centrali idroelettriche, ecc. Costruitele nelle città dell'interno, lasciando a quelle esterne il compito di "reggere" la difesa. Inoltre ogni unità vi costerà una "produzione" per turno, quindi sbarazzatevi periodicamente di quelle inutili o di quelle obsolete. In caso di problemi finanziari potete vendere tutti gli edifici di una città (ma solo uno per turno) - basta cliccare sul puntino rosso a fianco del nome dell'edificio. A proposito, appena prima di completare lo sviluppo di alcune scoperte (invention e gun powder), vendete tutte le barrack che avete: infatti queste scoperte le rendono inservibili, quindi è meglio venderle prima che vengano eliminate automaticamente.

Per quanto riguarda le unità da guerra, cambieranno i fattori di movimento, attacco e difesa, ma non cambiano le regole del gioco: prima di assalire una civiltà preparate un centro di raccolta, ricordandovi che anche il nemico disporrà più o meno dei vostri mezzi (quindi, mentre prima ci metteva ben sei turni per percorrere sei caselle, con i carri armati basta un turno e vi è addosso!). Un discorso particolare meritano le portaerei e i missili atomici. Con le portaerei potete bombardare tranquillamente delle città nemiche che sono all'altro capo del mondo, senza correre nessun rischio a casa vostra.

La nuova tattica sta nell'attaccare le città con i bombardieri (di solito una città è difesa da circa tre-quattro unità) e poi sbarcare con dieci-quindici unità d'assalto e due o tre da difesa (ogni transporter ne porta otto...). La task force migliore è composta da tre transporter e una portaerei. Il rischio è che può capitarvi di vedere sbarcare i nemici dove meno ve lo aspettate. Per scongiurare questa nefasta ipotesi, basta tenere vicino al vostro territorio una portaerei e due transporter, carichi di bombardieri (la prima) e di mezzi d'assalto (i secondi). Quando (se...) vi attaccano, lasciate pure che vi conquistino la città; in due o tre turni sarete abbastanza vicini da riprendervela, senza troppi sforzi: basta non fare le cose troppo di fretta, lasciando i transporter senza difesa aerea.

I missili atomici sono un'arma, a mio parere, da non usare MAI. Primo, distruggono la città su cui vengono utilizzati (la popolazione viene dimezzata). In secondo luogo consentono di distruggere molte unità per volta, ma inquinano l'ambiente e costano, in termini di round per costruirli, molto più tempo dei carri armati. Se temete una attacco termonucleare, potrete costruire l'SDI nelle città più grandi (che sono quelle più a rischio). Ricordatevi che le arme più devastanti del nemico sono (in epoca moderna) le portaerei (da distruggere a vista!) e i transporter carichi (che praticamente non possono difendersi da soli). Le armi nucleari possono percorrere solo 15 caselle, e poi o colpiscono il bersaglio o sono perse.

I nostri German hanno appena conquistato Karachi agli Indiani (Grigi). Ora bisogna difenderla, visto che oltre ai suoi precedente occupanti, interessa anche ai babilonesi (Verdi). Ricordatevi che il vero imperatore bilancia bene un'espansione ordinata (senza attaccare disordinatamente) e un'accurata economia domestica.

Sfruttando abilmente le inimicizie dei popoli avversari tra di loro potrete distrarli in modo da rimanere indisturbati.

IL GOVERNO

Esistono molti tipi di governi in Civilization; all'inizio partirete con dispotismo: facile da gestire (le unità non costano nulla), permette di condurre felicemente i primi 500 anni della vostra civilizzazione. Appena le città superano il fattore 5, cambiate in monarchia, avendo cura, prima di cambiare il governo, di smantellare tutte le unità inutili, obsolete o che sono molto lontane dalle vostre città. Analogo alla monarchia è il comunismo, con la differenza che la corruzione è equamente divisa in ogni città. Se una città si ribella sotto monarchia, dispotismo, anarchia o comunismo, riempitela di unità militari (una per omino incavolato nero) e le potrete controllare.

Monarchia e comunismo vanno bene se le città sono sotto il grado 15 e se preve-

Questa città ha tutti gli elementi per consentire un buon sviluppo della civiltà: Cathedral, Temple e Colosseum aumentano la felicità dei cittadini, la Factory e l'MFG Plant aumentano del 100% la produzione e il Reciclyng Centre diminuisce l'inquinamento.

http://speccy.altervista.org/

Come conquistare una città 1: Avvicinatevi alla città via mare, con un gruppo da sbarco, o, meglio, una portaerei piena di bombardieri, come in questo caso. La città da attaccare (quella verde) è di grado 4, quindi probabilmente sarà difesa da tre o quattro unità.

Come conquistare una città 2: Circondatela con delle unità, in modo da impedirgli di sfruttare il terreno. In questo modo, nel giro di due o tre turni, la città sarà difesa da una sola unità e potrete catturarla senza grandi perdita.

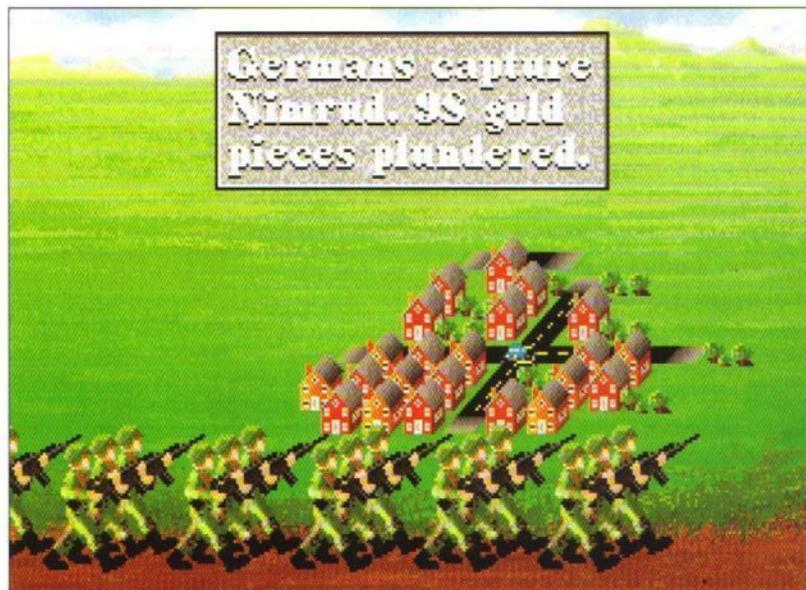
dete di entrare in guerra o siete minacciati da qualche civilizzazione avversaria. Appena potete, trasformatevi in repubblica; riceverete più tasse, ma non potrete tenere molte unità militari lontane dalla loro città, altrimenti scoppieranno rivolte a non finire. Se per caso siete costretti ad entrare in guerra, passate subito alla monarchia o al comunismo, perché combattere una guerra sotto la repubblica è davvero difficile.

Solo quando avrete vinto contro tutti i nemici e rimarranno una o due città nemiche, potrete trasformarvi in democrazia. Per evitare anni di disordini, smantellate tutte le unità militari, tranne una per città. Sotto questa forma di governo gestire una guerra è impossibile, visto che ogni unità militare lontana dalla città-base rende ben due omini infelici. Quando poi vi avvicinate alla fine del vostro mandato (che può essere, a seconda del livello scelto, tra il 2200 e il 2020) mandate un ambasciatore e incitate una rivolta nelle città rimaste al nemico.

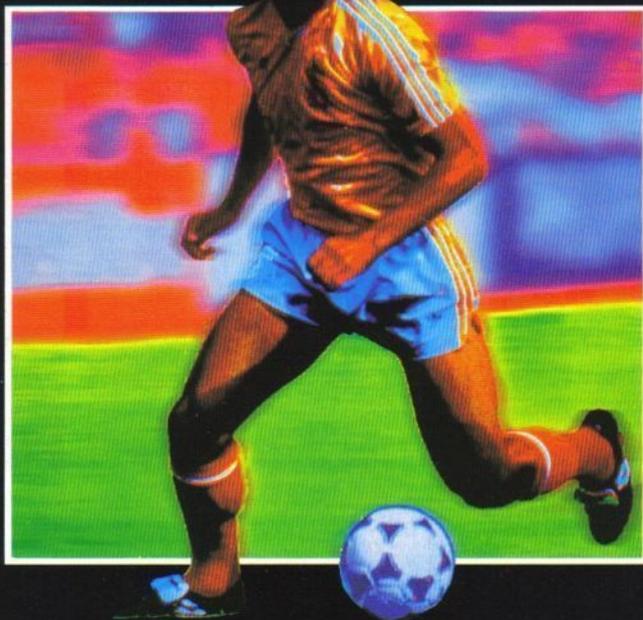
La democrazia vi permetterà di sviluppare la vostra civiltà oltre ogni limite, rendendovi moltissime tasse e aumentando enormemente il commercio. Se per disgrazia una sola delle vostre città dovesse ribellarsi, la democrazia cadrà in anarchia, facendo collassare il vostro impero in pochi turni. Infatti passare da una forma di governo superiore (democrazia o repubblica) a una inferiore (comunismo, monarchia, anarchia o dispotismo) è un vero cataclisma: visto che i terreni rendono di meno molte città con grado superiore al 15 non potranno creare abbastanza cibo per sopravvivere, e rischierete di vedere morire di fame molti vostri sudditi.

L'ASTRONAVE E LE TECNOLOGIE FUTURE

Se avete a disposizione delle città che hanno già costruito tutto il costruibile, potrete cimentarvi nella corsa per lo spazio. Dovrete costruire un buon numero di SS Structural, due SS Component (un motore e un serbatoio) almeno tre SS module (un habitation, una cella solare e un gruppo di sussistenza vitale). Aumentando le coppie di Component accelererete il viaggio verso Alpha Centauri, che vi permetterà di creare una civiltà extraterrestre.

Se poi avete scoperto tutte le scienze e le invenzioni possibili, potrete mettere al lavoro i vostri scienziati sulle tecnologie future, che non hanno un effetto reale (non permettono di creare altri city improvement o unità militari) ma aumentano il vostro punteggio finale. Sempre per migliorare il punteggio, costruite dei settler e disinquinate le zone sporche del pianeta.

Come conquistare una città 3: ... e infatti è caduta, causando solo una perdita. Vittoria!

Trinsic è nella posizione ideale per costruire una città: può contare sul bosco e le colline per la produzione, ha uno sbocco sul mare (quindi può costruire navi e aumenta il cibo), può contare su quattro miniere e addirittura su tre zone speciali (il pesciolino, il carbone e il diamante).

Sensible SOCCER

European Champions

"NON HO MAI VISTO NÉ GIOCATO NIENTE DI PIÙ ISTINTIVO."
K VOTO 935 ("K" GIUGNO)

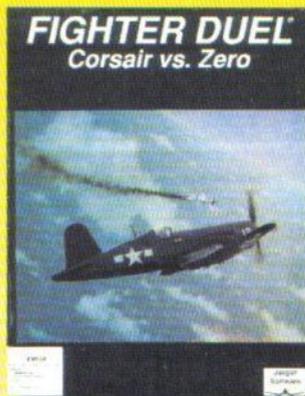
"(...) GRAFICA, GIOCABILITÀ E SONORO SONO DAVVERO AI TOP POSSIBILI ED IMMAGINABILI PER UN GIOCO CALCISTICO".
96% ("TGM" LUGLIO/AGOSTO)

http://speccy.altervista.org/

SOFTWARE AMIGA

AMIGA

ADDAMS FAM. 39900
AGONY 49900
AIR SUPPORT 49900
ALIEN BREED 59900
ALIEN STORM 39900
AMNIOS 49900
ANOTHER W. 69900
ARACNOPH 49900
ATOMINO 49900
BACK T.T.F. 3 39900
BARBARI. II 49900
BEAST BUST 39900
BIG RUN 49900
BLUES BROT. 39900
CANTON 49900
CAP. PLANET 49900
CELTIC LEG. 59900
CHALL. GOLF 59900
CHAMPION DR. 49900
CONAN 59900

JETSONS 39900
KID GLOVES 2 59900
K. OFF 2 1MB 49900
KICK OFF 2 39900
KNIGHT. O.T 79900
LEANDER 49900
LEMMINGS 49900
LOTUS E.T.C. 49900

STARUSH 59900
STR. MANAG 59900
STRIKER 59900
STRUMTRUPP 39900
S.MONAC.GP 39900
SUPERCAR II 49900
TIP OFF 49900
TURTLES 39900
TERMIN. II 39900
T. ENFORCER 39900
T. SIMPSONS 39900
THUNDJAWS 39900
TOKI 39900
TURTLES II 49900
ULTIMA VI 69900
UNREAL 39900
UTOPIA 69900
VIDEOKID 49900
W.G.HOCK II 69900
WACKY RAC. 39900
W.W. WORLD ....59900.
WILD WHEEL 39900
W.C.RUGBY 59900
WWF WRESTL 39900

MIG29 SUP.F. 69900
MONKEY IS.2 89900
PACIFICISL 69900
POWERM.DATA 33000
RED BARON 89900
ROBINHOOD 49900
SHAD.SORCE 59000
SIM ANT 89900
TIP OFF 49900
WILLY BEAM 89900

COMPILAT.

10 GR.GAMES 69900
HOT 2 HAND. 59900
ACT. PACK 59900
AD&D ACT C 79900
AIR COBB.A 59900
AIR SEA SUP 59900
CHART ATT 59900
SPORTTS G. 39900
D.DOUB BILL 59900
FOOTBALL C. 59900
GRANDST 49900
KIND OF.M.III 49900
MONSTER P.II 49900
SOCCER S. 49900

ACTION FIGHTER 19900
ALTERED BEA. 19900
ANARCHY 19900
BATMAN 19900
BEACH VOLLEY 19900
BUBBLE BOBB. 19900
CHASE HQ 19900
COMBO RACER 19900
DEFEND O.T.C. 19900
D.DRAGON II 19900
DRAGON NINJA 19900
ENCOUNTER 19900
GHOSTBUST. II 19900
GIANTS EUROP 19900
ITALIA 90 19900
JAMES POND 19900
MINDBENDER 19900
MYSTICAL 19900
NEVERMIND 19900
NINJA WARRIOR 19900
PREDATOR 19900
QUATTRO FIGH. 19900
QUEST O.AGG 19900
RETURN T.EUR 19900
SHINOBI 19900
SPEELBOUND 19900
STEG 19900
S.POCKER2+DD 19900
STUNT CAR R. 19900

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL. 011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336
FAX. 011/4031001

LOTUS 2 TUR. 49900
LUPO ALBER 39900
MAGIC POCK. 49900
MEGA TWINS 39900
MERCEN. III 39900
MICROP. GOLF 79900
MOONFALL 49900
MULTI PL.SOC. 49900
NAPOLEON 1 59900
NEBULUS 2 39900
OH.NO.M.LEM 49900
ORK 49900
OUTRUN EUR. 39900
PAPERBOY 2 49900
PINBALL DRE 59900
PITFIGHTER 39900
PREDATOR 2 39900
PRINCE O. P. 39900
PROJECT X 59900
P.TENNIS T.II 49900
PUZ. GALL 49900
RBI BASEB.II 49900
REALMS 69900
RETEE 39900
R.O.T.DRAG. 99900
ROBOCOD 39900
ROBOCOP III 59900
ROBOZONE 49900
ROD-LAND 49900
ROLL.RONNY 39900
RUBICON 59900
RUGBY C 59900
RUGBY W.C. 39900
S.SPACE INV 39900
SCOOBY & SC 39900
SENSIBLE SO. 59900
SHAD.DANC 39900
SMASH TV 39900
SPACE 1889 69900
SPACE ACE II 79900
SPACE CRUS. 49900
SPOT 49900

COOL CROC T. 49900
CISCO HEAT 39900
CLIK CLAK 49900
CRUISE F..A.C. 59900
DARKMAN 39900
DEATHBRING 39900
DEUTEROS 49900
DOUBLE DR.3 49900
DYLAN DOG 59900
DUNE 69900
ELF 39900
EPIC 69900
F1 GP CIRCU. 39900
FIRE & ICE 49900
F. VOYAGER 59900
FINAL BLOW 49900
FINAL FIGHT 39900
FIRST SAMUR. 49900
FOOTBALL II 59900
GAUNTLET 3 39900
GODFATHER 49900
GOLDEN AXE 49900
HOOK 59900
HUDS. HAWK 39900
HUNTER 49900
INDY HEAT 49900
INT.SPORT C. 69900

AMIGA SIM/ADV

ATF II 29900
TOY.GT44 RR 29900
ULTIM. GOLF 29900
BETRAYAL 69900
BIG BUSS. 49900
CASTLES ....
CRIME CITY 59000
CRUSE F. CORP. 59900
DEATH K.O.K. 69900
EYE O.T.BEH 69900
F15 S.EAGLE 79900
F19 S.. FIGHT 69900
FALCON COL. 69900
FIGHTER DUEL 59900
FLIIG.O.T.INT 59900
GRAN PRIX 79900
H.O.CHINA 89900
INTELL.GAMES 49000
L.S.LARRY V 89900
LORD OF RINGS 59900
M 1 TANK PL. 69000
MIDWINTE.II 69900

T.NINJA COL. 39900
T.RAINB. COL. 39900
T.N.T.II D.D. 59900
TOP LEAGUE 59900

AMIGA BUDGET

TENNIS CUP 19900
T.GAMES S.ED. 19900
VENUS 19900
VOYAGER 19900
WINNING TACT. 19900

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

Commodore

AMIGA 500 615000
AMIGA 500 Plus 659000
AMIGA 600 725000
A590 HD20Mb 639000

1084 S Monitor 455000
1085 S Monitor 435000
1407 VGA Mono 199000
1960 VGA Colori 730000
A 2320 Interlacer 399000
A 2010 Drive 2000 159000
A 3010 Drive 3000 159000
A 1011 Drive 500 ..159000
Janus XT 550000
Janus AT 790000
A 2300 Genlock 299000
A 2372 7 seriali 325000
A2091 scsi contr. ..270000
A 10 Altoparlanti 69000
128 M muse amiga .39000

OFFERTISSIMA
AMIGA 2000 + Mouse e Tastiera L.1.100.000

MPS1230 stampante B/N L.299.000

MPS1550 stampante a COLORI L.399.000

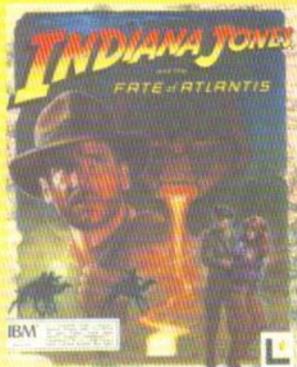
IMPORTANTE:
TUTTI I PRODOTTI COMMODORE DA NOI COMMERCIALIZZATI DISPONGONO DI GARANZIA COMMODORE ITALIA (12 MESI) E COMPRENDONO LA MANUALISTICA IN ITALIANO.

MPS1270 stampante INKJET L.255.000

SOFTWARE MS-DOS

Servizio di vendita per corrispondenza

TEL.011/4031114
011/4031324
011/4031122
011/4031336

FAX.011/4031001

MS-DOS

ANOTHER W. 79900
BACK T.T.F.3......39900
BATMAN..............39900
BATTLE COMM ..59900
BATTLE ISLE.......59900
BLOODWICH.......69900
BLUSE BROTH....49900
CAL.GAMES 69900
CHESS CH. 69900
CISCO HEAT 39900
CIVILIZATION......99900
CONAN CIMM. 69900
COVER GIRL 69900
CRUISE F. A.C. ...59900
DELUX STR.P.II .59900
DEATHBRING 39900
DYLAN DOG........49900
DRAGON'S L.II 99900
DRAGON'S L.E....79900
DUCK TALES 49900
EPIC.....................79900
FASCINATION.....79900
FIRE TEAM2020 79900
FLOOR 13............79900
GAZZA II 39900
GOBLIINS 69900
GODFATHER 59900
GODS 49900
GOLDEN AXE......49900
H.O.CHINA 99900
H.QUEST+RET.W69900
HOOK 69900
INTEL.PURSUIT .69900
KICK OFF II 49900
KING'S Q. V 99900
LEMMINGS..........69900
MAG.SCROLLS ..59900
M.FORTRESS 59900
MEGATRAVEL.II 69900
MILLEMIGLIA .....69900.
OBITUS................79900
O.N.M.LEMMING49900
PAPERBOY 2 49900
PITFIGHTER........39900
POLICE Q.3 99900
PREHISTORIK.....39900
PRINCE O.PERS39900
P.TENNIS T.2 59900
QUEST &GLORY59900
RIDERS OF R.....69900
ROLLING R..........39900
SPACE 1889 69900.

STRIKE II 39900
TEAM SUZUKI 59900
TURTLES..............39900
TERMINATOR 2 .39900
T.KILLING CL.......79900
T.SIMPSONS.......49900
T.TERMINATOR .69900
TITUS THE FOX 49900.
UMS II...................79900
UNREAL................59900
VOLFIELD 39900
W.BEAMISH..........99900
W.G.HOCKEY......69900
WILD WEST W. ..59900
WILD WHEELS ...39900
WRATH O.T.DE ..69900
WWF WRESTL ...49900.

DOS SIM/ADV

ATF II 29900
IRON LORD 29900
TENNIS CUP 29900
ULTIM.GOLF.........29900
A10 TANK K. 89900
B.A.T. 59900
BATTLECHE. 2 ...69900
BATTLETECH II..79900
BIG BUSINESS...49900
CASTLES 69900
CASTLES DATA .33000
CASTLE DR.BR ..99900
CENTURION 69900
CIVILIZATION......99900
CON.LONGBOW 99900
ECO QUEST 99900
EYE O.T.B 69900
EYE O.T.B.II.........69900
F117 NIGHTHA....89900

HARPOON BAT3 49900
HARPOON BAT4 49900
INT.SPORT CH....69900
JETFIGHTER II....79900
KINGS Q. V 99900
LOOM....................69900
L.S.LARRY III 99900
L.S.LARRY V 89900
MAD TV.................59900
MANIAC MANS....69900
MARIO ANDRET .69000
MEGATRAVLER .69900

TIMEQUEST 79900
TONY LA RUS. 69900
TV SPORT BOX ..69900
WING COMM 59900
WING COMM.II 79900

MS-DOS COMPIL

AD&D ACT C. 89900
AIR SEA SUPR ...69900
OYLES BOOK......99900
SOCCER STAR ..49900

COMPATIBILE CON PC FINO A 50 Mhz. CON CENTRAGGIO DEL JOYSTICK AUTOMATICO ED MANUALI IN ITALIANO.

PRODOTTI CH

FLIGHT STICK 91000
MACH I 39000
MACH I PLUS........59000
MACH II 65000
MACH III 79000
GAMECARD III 75000
GAMECARD MCA .75000
ROLLERMOUSE .120000

PRESENTI ALLO SMAU '92

S.SPACE INV. 39900
SPACE ACE II......89900
SPACE Q.1 99900
SPACE WRECK..59900
SPEEDBALL 2 79900

F14 TOMCAT 59900
F19 STEALTH F...99900
FALCON 3 109900.
GUNSHIP.............89900
HARPOON 1.2 79900

MONKEY ISL.2 ...89990
MIG29 S.F............79900
M.U.F.TALES 99900
NO G.GLORY 69900
NOVA 9.................99000
PACIFIC ISLAND 79900
PERSONAL PRO 79900
RED BARON........99900
ROBINHOOD 49900
ROGER RABBIT .69900
SHADOW SORC.69900
SILENT SER.II 79900
SIM EARTH..........89900
SPACE 1889 69900
SPACE Q.IV 89900
SIM ANT...............89900
STARFLEETI 59900
STAR TREK..........79900
S.OPERATION D.49900

OFFERTISSIME !!!

BUDOKAN
~~L.39.900~~
L.19.000

GHEISHA
~~L.39.900~~
L.19.000

JONES
~~L.69.900~~
L.39.000

STORMOVIK
~~L.69.900~~
L.29.000

MONKEY ISL.
~~L.80.800~~
L.39.000

TV SPORT BOX.
~~L.69.900~~
L.39.000

INDY500
~~L.69.900~~
L.39.000

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO IVA INCLUSA.

L'OFFERTA SI INTENDE VALIDA FINO AD ESAURIMENTO DELLE SCORTE.

TUTTI I PRODOTTI SONO SOLO ORIGINALI.

PUNTI VENDITA:

ALEX COMPUTER
CSO. FRANCIA 333/4 TORINO
ALEX COMPUTER 2
VIA TRIPOLI 179/B TORINO

SERVIZIO ESPRESSO

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

*Consegna tramite Corriere espresso o posta in tutta Italia.
*Pagamento alla consegna.
*Hot Line per probblemi sulla merce.
*Bollettini informativi gratuiti.
*Importazione diretta.

Tricks 'n' Tactics

SENSIBLE SOC

GLI SCHEMI

Siamo certi che la recensione di due mesi fa avrà suscitato più di una polemica fra gli accaniti fan di *Kick Off.* Ora è venuto il momento di svelarvi tutti i segreti per realizzare le azioni più spettacolari con cui *Sensible Soccer* è riuscito ad entrare nei nostri cuori di videogiocatori.

Direttamente dalle mani di John Hare, uno dei programmatori del gioco ci sono giunti alcuni degli schemi migliori e una manciata di consigli che vi spianerà la strada verso la vetta di tutte le competizioni europee che *Sensible Soccer* permette di disputare.

Se non riuscirete a realizzare il magnifico gol di testa con deviazione diagonale, non prendetevela: in redazione l'unico che riesce in una simile impresa (anche ripetutamente!) è Antonio Loglisci, un vero e proprio maghetto del calcio videogiocato (qualcuno ricorderà la sua partecipazione al torneo di *Kick Off* dell'anno scorso).

In ogni caso con un po' di perseveranza tutto vi risulterà più facile.

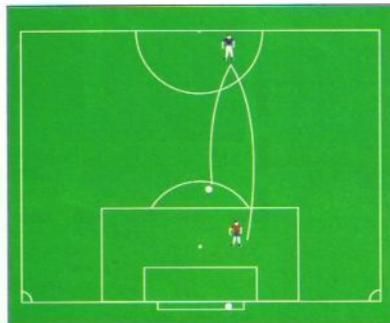
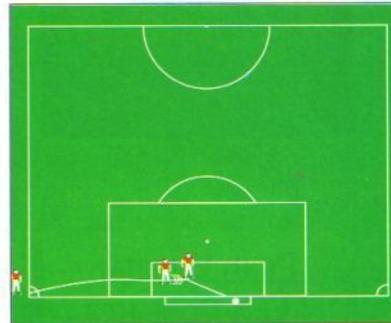
Buon divertimento!

1 Correte centralmente e scagliate una bordata con l'effetto dal limite dell'area, direzionando il tiro verso uno degli angoli della porta.

2 I lanci lunghi e alti in diagonale possono essere facilmente deviati all'interno dell'area con scivolate "alla Lineker" o colpi di testa ravvicinati.

disegni di Stefan De Vivies

5 Se riuscite a fare una scivolata con l'effetto con un centrocampista, potete liberare un attaccante per una facile conclusione

6 Se un cross è troppo lungo, provate una scivolata con l'effetto per buttarla là dove nessun portiere è mai giunto prima.

9 I colpi di testa in tuffo da centrocampo sono il modo migliore per rilanciare l'azione dopo un rinvio dal fondo del portiere avversario.

10 Nei corner passate la palla al compagno posizionato sul lato più vicino dell'area, spostatevi di poco verso la porta e tirate una saetta verso il palo più lontano.

CCER

LE SQUADRE

Come avrete sicuramente già capito da voi, in *Sensible Soccer* esistono squadre forti, squadre medie e altre scarsissime. Questa è la classificazione completa delle formazioni nazionali, partendo dai team più coriacei fino ad arrivare a quelli da oratorio. Ricordate che questi valori valgono solo se le squadre sono gestite dal computer (quindi con due giocatori umani non c'è alcuna differenza, ad esempio, fra Italia e San Marino).

1° GRUPPO
INGHILTERRA,
GERMANIA
OLANDA
ITALIA
FRANCIA

2° GRUPPO
JUGOSLAVIA
REPUBBLICA D'IRLANDA
CSI
ROMANIA
CECOSLOVACCHIA

3° GRUPPO
POLONIA
BELGIO
SVEZIA
SPAGNA

4° GRUPPO
SCOZIA
BULGARIA
PORTOGALLO
DANIMARCA

5° GRUPPO
GALLES
SVIZZERA
AUSTRIA
UNGHERIA

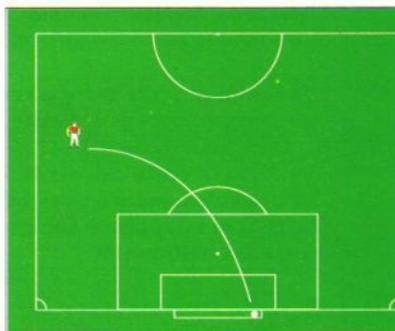
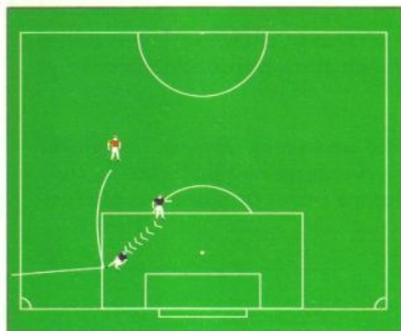
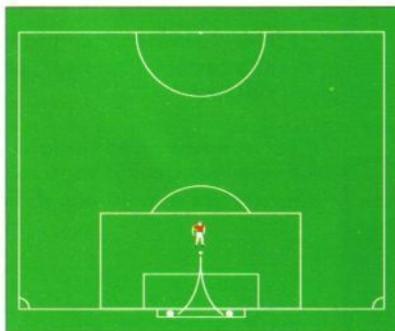
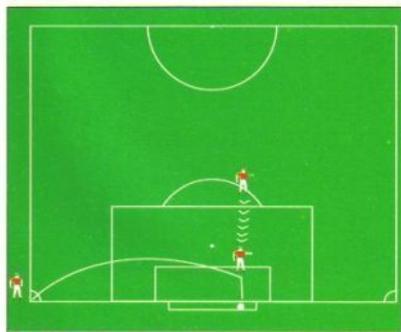
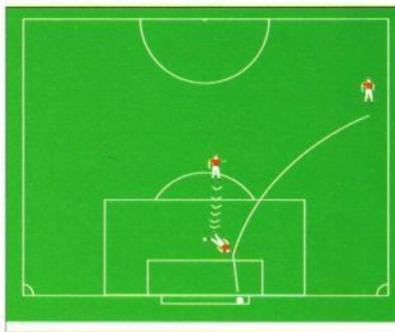
6° GRUPPO
FINLANDIA
NORVEGIA
IRLANDA DEL NORD
GRECIA

7° GRUPPO
TURCHIA,
ALBANIA
ISOLE FAR OER
LUSSEMBURGO

8° GRUPPO
MALTA
ISLANDA
CIPRO
SAN MARINO

Per le squadre di club non c'è una classificazione precisa, ma esiste una serie di otto formazioni più forti delle altre.
Eccovi l'elenco:

A.C. MILAN
INTERNAZIONALE
UVENTUS
REAL MADRID
LIVERPOOL
BARCELLONA
BAYERN MONACO
STELLA ROSSA BELGRADO

3 Provate a fare un cross lunghissimo quando siete vicini alla linea di metà campo e a quella della rimessa laterale, e tentate un colpo di testa in diagonale "nel sette" della porta, seguendo la medesima traiettoria del cross.

4 Per un gol spettacolare tentate un pallonetto in diagonale da centrocampo, indirizzandolo verso gli angolini della porta. È un tiro molto efficace contro i portieri più scarsi.

7 Le scivolate con l'effetto sono utilissime per i difensori per tenere la palla in gioco o per evitare un pericolosissimo corner e subire una semplice rimessa laterale.

8 Indirizzate i rigori sempre verso gli angoli della porta ed evitate traiettorie centrali, facili prede anche dei portieri più deboli.

11 I calci d'angolo alti possono essere facilmente concretizzati con una scivolata da distanza ravvicinata.

12 Il gol definitivo: un colpo di testa in diagonale su un cross da fuori area.

13 I passaggi corti al limite dell'area sono un metodo efficacissimo per far uscire i difensori e liberare i centravanti per un probabile gol.

TRUCCHI E CONSIGLI VARI

1 Quando dovete eseguire un rinvio con il portiere aspettate sempre che gli attaccanti avversari siano usciti dall'area, se non volete beccare il più classico dei gol-beffa.

2 Quando siete in attacco, soprattutto contro le squadre più scarse, tenete d'occhio il portiere avversario per scaraventare in rete le possibili respinte e le palle non trattenute.

3 I colpi di testa troppo ravvicinati sono inutili: la palla finirà sempre fuori o, al limite, sulla traversa.

4 Tutte le volte che avete la palla passatela o tirate in porta il più velocemente possibile e ricordate che un giocatore in tuffo o in scivolata è sempre più veloce di un giocatore che corre normalmente.

5 Nella schermata con le formazioni date sempre un'occhiata all'undici avversario per vedere gli Star Player avversari.

6 Non mettete mai, per nessun motivo, giocatori che non siano portieri a difesa della vostra rete, a meno che non vogliate perdere...

7 Quando state vincendo e mancano pochi minuti, selezionate la tattica "Defend"; se invece state perdendo provate con "Attack".

8 Il computer non ragiona come un essere umano, ricordatevelo. Per questo motivo un avversario computerizzato non abboccherà mai ad una delle vostre finte: provare per credere.

Rodetevi il fegato! Antonio Loglisci si esibisce in quello che John Hare definisce come il gol definitivo. Una stupenda girata di testa che si va ad infilare nel sette. Entusiasmante!

http://speccy.altervista.org/

QUEEN
COMPUTER

software & games

TITOLO DEL GIOCO	PREZZO IBM	PREZZO AMIGA
A10 TANK KILLER	99.900	89.900
ABANDONED PLACES		79.900
ACES OF THE PACIFIC	TEL.	TEL.
ACTION MASTER	69.900	59.900
ADVANTAGE TENNIS	69.900	59.900
AGE	69.900	59.900
AGONY		49.900
ALCATRAZ		59.900
ANOTHER WORLD	79.900	69.900
APIDYA		49.900
AQUAVENTURA		49.900
ASHES OF EMPIRE	TEL.	
B 17 FLYING FORTRESS	TEL.	TEL.
BARGON ATTACK	TEL.	TEL.
BATTLE ISLE	TEL.	79.900
BATTLETECH II	79.900	
BIRDS OF PREY		69.900
BLACK CRYPT		69.900
BLUE BOY		49.900
BLUES BROTHERS	49.900	39.900
BONANZA BROTHERS		39.900
BOROBODUR - PLANET OF DOOM		49.900
BUSHBUCK	89.900	
CARDIAXX		39.900
CARRIER STRIKE	79.900	
CASTLE OF DR. BRAIN		89.900
CASTLES	69.900	69.900
CHAMP. MANAGER	59.900	49.900
CHAMPIONSHIP OF EUROPE		49.900
CIVILIZATION	99.900	
CONFLICT KOREA	79.900	
CONQUEST OF THE LONGBOW	99.900	
COVER GIRL POKER	69.900	49.900
COVERT ACTION		89.900
CRAZY CARS III		TEL.
CRAZY SEASONS		39.900
CRIME CITY		59.900
CRISIS IN THE KREMLIN	99.900	
CRUISE FOR A CORPSE		59.900
D/GENERATION	79.900	
DARK SEED	99.900	
DELIVERANCE		59.900
DELUXE STRIP POKER II	59.900	
DICK TRACY	79.900	69.900
DIE HARD II		49.900
DISCOVERY		49.900
DOUBLE DRAGON III		49.900
DUNE	79.900	69.900
DUNGEON MASTER	TEL.	
DYLAN DOG	69.900	59.900
DYNABLASTER	TEL.	TEL.
EPIC	79.900	69.900
ETERNAM	79.900	
EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92	79.900	69.900
EUROPEAN FOOTBALL CHAMP		49.900
EYE OF THE BEHOLDER II	69.900	69.900
F 15 S. EAGLE II		79.900
F 117 A NIGHTHAWK	89.900	
FACE OFF		49.900
FALCON 3.0	109.900	
FANTASTIC VOYAGE		59.900
FASCINATION	59.900	59.900
FINAL BLOW		49.900
FINAL FIGHT		39.900
FIRE & ICE		49.900
FIRETEAM 2200	79.900	69.900
FIRST SAMURAI		49.900
FORT APACHE	59.900	
FRENETIC		49.900
G. LINEKER COLLECTION		49.900
GLOBAL EFFECT	TEL.	TEL.
GOBLIINS	49.900	49.900
GODS	49.900	
GOLDEN EAGLE	59.900	49.900
GRAND PRIX F1		79.900
GREAT NAPOLEONIC BATTLES		49.900
GUNSHIP 2000	89.900	
GUY SPY	79.900	69.900
HAGAR THE HORRIBLE		TEL.
HARLEQUIN		49.900
HARPOON - SIMULATORI BATTAGLIA	49.900	49.900
HEART OF CHINA	99.900	89.900
HEIMDALL	69.900	69.900
HOOK	69.900	59.900
HOT RUBBER - HOSTILE B.	TEL.	TEL.
HYPERSPEED	119.900	
IL PADRINO	59.900	49.900
INDIANA JONES - ACTION GAMES	79.900	
INDIANA JONES AND FATES OF ATLANTIS	99.900	
INDY HEAT		49.900
INT. SPORTS CHALLENGE	69.900	59.900
JAK NICKLAUS U. GOLF	72.000	72.000
JAGUAR XJ 220		49.900
JETFIGHTER II	79.900	
JETSONS	49.900	39.900
JIM POWER IN MUTANT PLANET		49.900
JOHN BARNES 'EUROP. FOOTBALL		49.900
JOHN MADDEN FOOTBALL	69.900	69.900
KICK OFF II	49.900	49.900
KID GLOVESH II		59.900
KILLERBALL	49.900	49.900
KING QUEST V	99.900	99.900
L'EMPEREUR	79.900	
LA FAMIGLIA ADDAMS		39.900
LA STORIA INFINITA II	49.900	
LARRY 5	89.900	89.900
LAURA BOW II	TEL.	TEL.
LEANDER		49.900
LEGEND	69.900	69.900
LEMMINGS	69.900	
LIGHT BRIGADE	59.900	
LORD OF THE RING	69.900	59.900
LOST IN L. A.	69.900	
LOTUS II TURBO		49.900
MARIO ANDRETTI'S RACING C.	69.000	
MIDWINTER II	119.900	59.900
MIGHT AND MAGIC III	99.900	89.900
MITH		49.900
MONKEY ISLAND 2	89.900	99.900
NCAA BASKET	79.900	
NOVA 9	99.900	
OBITUS	79.900	
OH NO! MORE LEMMINGS	49.900	49.900
ORK		49.900
PAPERBOY 2	49.900	49.900
PARAGLIDING	59.900	49.900
PARASOL STARS		39.900
PINBALL DREAMS		59.900
PLAN 9	TEL.	TEL.
PLANET 'S EDGE	99.900	
POLICE QUEST III	99.900	89.900
POOL	TEL.	TEL.
POOL OF DARKNESS	69.900	TEL.
POPOLOUS 2		69.900
PROJECT-X		59.900
PSYBORG		49.900
RACE DRIVING	59.900	59.900
REACH FOR THE SKIES	TEL.	TEL.
REALMS	79.900	
RED BARON	89.900	99.900
ROBIN HOOD	49.900	49.900
ROBOCOP 3		59.900
ROGER RABBIT - H. RAISING H.	69.900	59.900
ROLLING RONNIE	39.900	39.900
SAMURAI	59.900	49.900
SARGON V	69.900	
SEGRET WEAPONS LUFTWAFFE	99.900	
SENSIBLE SOCCER		59.900
SHADOWLANDS	59.900	59.900
SHANGAI 2	79.900	
SILENT SERV. 2	79.900	
SIM ANT	89.900	89.900
SIM EARTH	89.900	
SLIDERS		49.900
SPACE ACE II	89.900	79.900
SPACE CRUSADE		49.900
SPACE GUN		49.900
SPACE QUEST IV	89.900	89.900
SPACE SHUTTLE	99.900	
SPECIAL FORCES		89.900
START TREK	79.900	
STARUSH	TEL.	TEL.
STEEL EMPIRE	79.900	69.900
STORM MASTER	49.900	49.000
STRATEGO	69.900	59.900
STRIKEFLEET		59.900
STRIKER		59.900
STURMTRUPPEN		39.900
SUPER SKI 2	59.900	49.900
SUPERTETRIS	89.900	
TEAM SUZUKI	59.900	
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC IS.	79.900	69.900
TERMINATOR II	39.900	39.900
THE MANAGER	TEL.	TEL.
THE ROCKETEER	69.900	
THE SIMPSON	49.900	39.900
THUNDER BURNER		49.900
THUNDERHAWK AH7 3H	69.900	59.900
TIP OFF		49.900
TITUS THE FOX	49.900	49.900
TOP WRESTLING		49.900
TREASURE OF THE SAVAGE FRONTIER	79.900	
TURTLES II	49.900	49.900
TV SPORT BOXING	69.900	
TWILIGHT 2000	79.900	
ULTIMA UNDERWOLD	89.900	
ULTIMA VI		69.900
ULTIMA VII	89.900	
UNDER PRESSURE		39.900
VENGEANCE OF EXCALIBUR	79.900	69.900
WARM UP		49.900
WARRIORS OF RELEYNE		49.900
WAYNE GRETZKY HOCKEY 2	69.900	69.900
WILD WEST WORLD	59.900	59.900
WILLY BEAMISH	99.900	89.900
WING COMMANDER DE LUXE	99.900	
WING COMMANDER II	79.900	
WINTER SUPERSPORTS 92	49.900	49.900
WOLFCHILD		49.900
WRESTLING WWF	49.900	39.900

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO - INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24 A VOSTRA DISPOSIZIONE

TELEFONO
011/30.90.202
011/30.81.352

FAX
011/30.81.352

POSTA
QUEEN COMPUTER
Via Demargherita 4
10137 TORINO

MAILBOX
VIDEOTEL
211503732

ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE ORDINARE È FACILE

ORARIO: 9-13 / 14.30 - 24 SABATO COMPRESO

COMPILA, RITAGLIA E SPEDISCI A: QUEEN COMPUTER s.d.f. - VIA DEMARGHERITA 4 -10137 TORINO

QUEEN COMPUTER

COGNOME E NOME	TITOLO PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
INDIRIZZO E N° CIVICO			
CAP. CITTA' E PROVINCIA			
PREFISSO E TELEFONO			
FIRMA (DI UN GENITORE SE MINORENNE)			

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO...... L. 7.000

☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE .... L. 13.000

☐ 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☒ TOTALE .... L. ....

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C.C. POSTALE N° 14308100

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER

PER SPEDIZIONI TRAMITE CORRIERE TELEFONATECI

SETTEMBRE '92

EVASIONE ORDINI IN 24 ORE

 ...ONO IVA INCLUSA - TELEFONATECI PER RICEVERE IL NOSTRO CATALO...

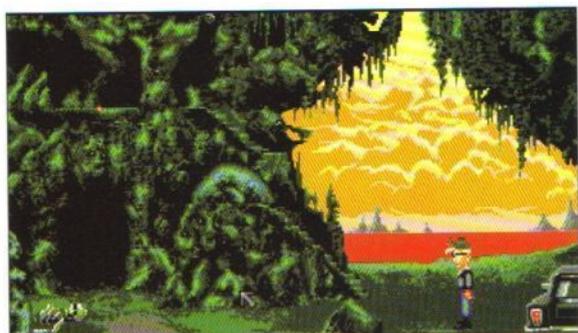
BARGON

Salvare la Terra non è cosa da tutti i giorni, ma salvare il nostro mondo scatenando una rivoluzione sul pianeta aggressore è davvero difficile. Per fortuna Elisabetta Trinchero di Milano Due c'è riuscita e ci ha spedito la soluzione

1 PRIMA STRADA

Prendete l'ombrello, e raccogliete la chiave appena caduta; aprite quindi il cassone a sinistra e tirate poi fuori tutti gli oggetti. Prendete il bottone dal soprabito, mettete il bottone nella scatola usata per raccogliere i soldi e prendete il Trattato. Uscite infine scendendo le scale.

2 MICRO CLUB

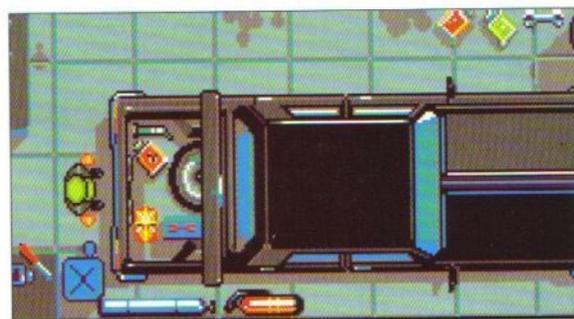
Prendete gli utensili che si trovano sotto la sella della moto, entrate nel Micro Club e prendete la moneta vicina al computer. Salite al primo piano e inserite la moneta nel telescopio, per vedere un po' che succede in giro. Guardate il poster e annotatevi i segni. Scendete e prendete il disco perso dal Bargoniano (togliete la grata utilizzando il cacciavite); scendete, chiudete a chiave la porta del Micro Club e uscite andando verso destra.

7 LA SPIAGGIA

Aggirate la pozza bluastra e prendete il computer da sparo (d'ora in poi sarete armati!). Eliminate il guardiano che si trova sulle scale (dovrete colpirlo due volte) e salite per prendere il disco di trasformazione. Scendete passando per la grotta di sinistra e trasformate le sabbie mobili con il disco appena trovato. Quindi andate nell'acqua.

6 LIMOUSINE

Prendete il telecomando dal tavolo e aprite il baule. Prendete la maschera, chiudete il baule, aprite la portiera posteriore della macchina e rimettete il telecomando sul tavolo. Entrate e chiudete la porta dall'interno.

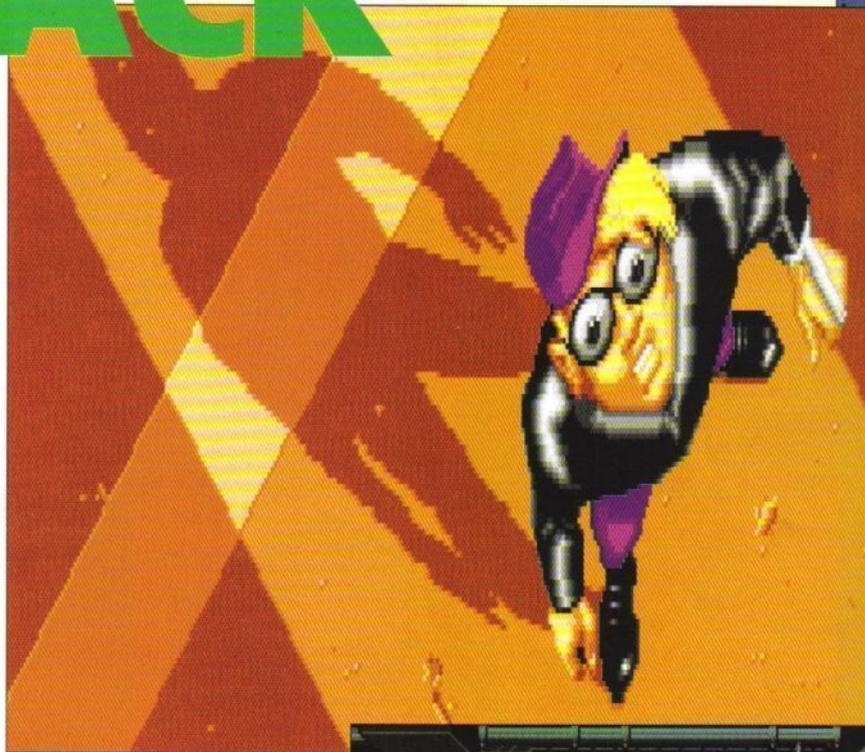
3 STRADA CON IL CADAVERE

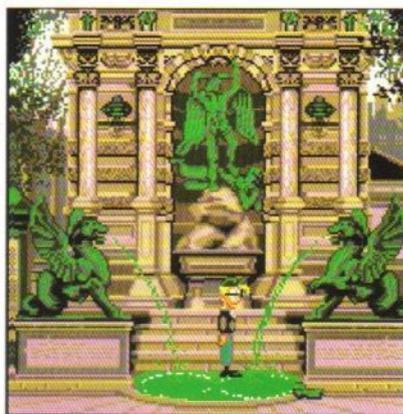
Prendete il distintivo (che poi non è un distintivo...) sfasciando il cemento con il martello pneumatico. Salite le scale, prendete le chiavi del vespone di Nono e la bomboletta per riparare le camere d'aria. Scendete, accendete la moto di Nono e, quando si buca la ruota, utilizzate la bomboletta per ripararla.

4 STRADA DEL BAR

Entrate nel Bar; ordinate una cioccolata (la bevanda dei veri "duri", NdR) e andate nella sala del biliardo. Prendete una stecca, tirate la palla per tre volte e troverete una chiave. Prendetela e aprite l'armadietto con le coppe. Date un'occhiata in quella in alto a sinistra e prendete la seconda chiave di questa stanza. Utilizzatela per aprire la porta "Private" e premete il pulsante del ventilatore (NON quello della luce). Prendete il secondo depliant e tornate nel Bar. Pagate la cioccolata con i 200 franchi e fate un salto dal panettiere. Comprate una stecca di liquirizia e infine andate davanti al Garage. Utilizzate i due fogli di carta sotto la porta, inserite la liquirizia nella toppa e prendete la chiave. Aprite e entrate nel Garage.

5 GARAGE

Andate al banco degli attrezzi a destra in basso e svitate la vite. Poi posizionate il distintivo nella fessura a forma di "+" vicino al pulsante "ON" dei controlli del ponte per l'olio e raggiungete il pannello che si trova sopra le scale (non entrate nell'ufficio!). Prendete la chiave e inseritela nella fessura aperta all'inizio. Premete il pulsante "OFF".

ATTACK

8 I GRANCHI

Eliminate 10 granchi prima di morire 10 volte. In bocca al lupo!

9 FONTANA DI SAN MICHELE

Utilizzate il disco di trasformazione sulla bocca delle statue a sinistra e a destra. Salite quindi sulla gamba destra con il disco e rompete la gamba (con l'altro disco), prendete il guanto e uscite.

10 IL LUNGO SENNA

Andate da destra a sinistra, e, cercando tra i libri, prendete il disco di traduzione.

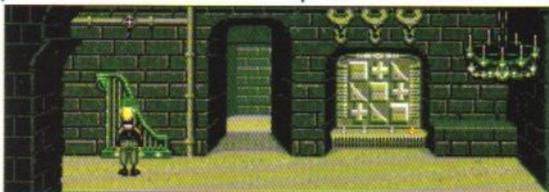
11 IL NUOVO PONTE

Seguendo il consiglio del foglietino, sparate con il disco di trasformazione sulle facce scolpite in alto in quest'ordine (da destra): 1-3-6.
Dirigetevi verso il passaggio segreto e vedrete cadere una grata. Utilizzate il disco di traduzione sul tag con la "O", premete il pulsante interno alla "O" e potrete entrare nel passaggio segreto.

12 IL RIFUGIO DEL POETA

Tirate l'anello di sinistra, sparate al primo teschio e prendete la fiaschetta d'acqua. Uscite verso destra e suonate l'arpa.
Quindi utilizzate il disco di trasformazione sui nove punti per riprodurre il disegno visto con il telescopio sul poster (quello con i triangolini e i quadratini). Attiverete una serie di meccanismi, ma non preoccupatevi perché a tutto c'è una soluzione. Tornate nella stanza di sinistra e tirate la maniglia di destra per aprire una botola e liberavi della mortale pallina. Riempite la fiaschetta, tornate nella stanza della statua, azionate il rubinetto e passate per la porta.

14 DEPOSITO DEL LOUVRE

Toccate l'occhio del cavallo e prendete il gettone. Quindi utilizzate il disco di trasformazione sul rubinetto e entrate nell'ascensore-tubo. Premete i pulsanti del controllo disegnando una diagonale che va verso il basso (A1, B2, C3).

13 IL LOUVRE

Annaffiate la pianta con la borraccia. Andate verso il baule a destra, e sveglierete la sfinge. Tornate dove c'era il tappeto e ascoltate le domande. Le risposte sono nero, bianco e rosso. Dovrete passare di pedana in pedana fino a quando il bracciale della sfinge non ha il colore corretto, quindi colpirlo con il disco di trasformazione. Prendete il disco per salvare la Terra, e dirigetevi verso l'uscita. Altre due domande? Beh, le risposte sono giallo e b

BARGON ATTACK

15 LE COLONNE

Non spostatevi! Utilizzate invece il disco di traduzione sulla scritta della seconda colonna e premete sul controllo dell'ascensore la seguente combinazione: A2, B2, C2. Premete il pulsante che appare e posizionate il gettone sulle luci.

16 LA CHIESA

Indossate guanti e maschera prima che arrivi il Bargoniano.

17 FLORA

Eliminate le piante carnivore con il disco-arma e prendete il fiore che sta crescendo. Portatelo quindi sotto il vetro, in modo da illuminarlo.

18 LA PARTENZA

Verrete teleportati in una caverna dove si trova un trasporto Bargoniano. Eliminate il bargoniano che sta entrando, avvicinatevi all'ascensore di destra, toccate la tastiera e uscite. Sparate poi al terminale con il disco di trasformazione e seguite il sentiero auto creante fino al trasporto.

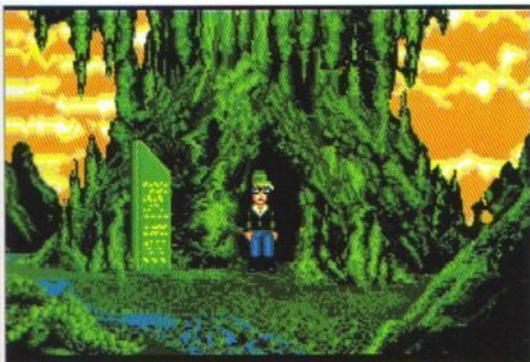
19 L'USCITA

Spostatevi al centro dello schermo e massacrate sia le due spore che i guardiani con il disco da sparo. Uscite quindi verso destra.

23 LA BASE BARGONIANA

Siete finalmente arrivati al quartier generale Bargoniano. Sparate al tipo seduto sulla sedia (non si vede, ma c'è!) e, dopo il discorsetto, salite al piano superiore. Avvicinatevi ai disk drive, premete il pulsante per alzarvi un po' e inserite il disco per salvare la Terra nel terzo disk drive. Infine uscite verso destra. Ce l'avete fatta!

22 L'ARRIVO

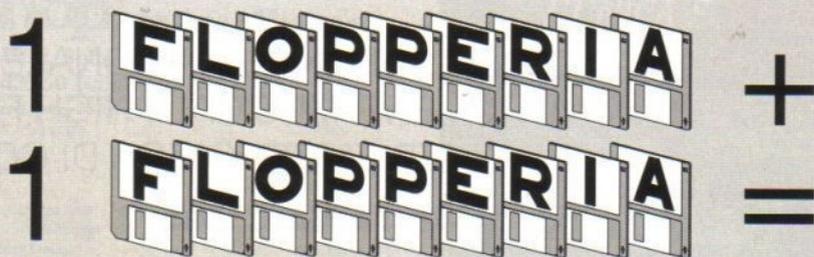
Salite sino al terzo pavimento fluttuante e sparategli con il disco di trasformazione. Avvicinatevi al pulsante della console di controllo di destra e premete il pulsante destro. Salite e sparate ancora.

20 LA CAVA

Andate dritti verso le sabbie mobili. Niente paura! Un provvidenziale verme bargoniano vi salverà, e vi porterà fuori dallo schermo. Meglio del taxi!

21 LA CITTÀ BARGONIANA

Dovrete mascherarvi da bargoniano. Posizionatevi davanti allo specchio e sparate con il disco di trasformazione in modo da colpirvi e mutare il vostro aspetto. Quindi uscite verso destra.

ORA SÌ CHE I CONTI TORNANO!

1 FLOPPERIA +
1 FLOPPERIA =
2 FLOPPERIE

Se finora ci avete trovato solo in Viale Monte Nero 15 a Milano,

da Settembre veniteci a trovare anche in Piazza Santa Maria Beltrade 1, a Milano.

In occasione dell'apertura del secondo punto vendita Flopperia, situato a 50 metri da Piazza Duomo, troverete fantastici

SUPER SCONTI PROMOZIONALI

dal 10 al 40% sul software!

Vasta esposizione di programmi e videogiochi con migliaia di titoli sempre disponibili.

Ecco alcune delle ulteriori eccezionali offerte:

SupraFaxModem Amiga — 390.000
Modem esterno 2400 Baud con Videotel, MNP-5, V42bis • Dotato di software fax Amiga.

SupraFaxModem V32bis Amiga — 790.000
Modem esterno 14400 Baud con Videotel, MNP-5, V42bis • Dotato di software fax Amiga.

A-570 CD-ROM 600MB — 695.000
Lettore di CD-ROM • Trasforma l'Amiga 500 in un CD-TV.

Supra Hard Disk A-500 52MB SCSI — 980.000
Supra Hard Disk A-2000 52MB SCSI — 780.000
ATonce-Plus Amiga 16MHz con 512KB — 450.000

Sharp JX-100 — 950.000
Scanner a colori formato A6 (100x160 mm) • Densità 50-200 dpi • 262.144 colori.

Podscat Amiga — 580.000
Tavoletta grafica 12x12 pollici • Software di gestione incluso.

Digital Creation's DCTV PAL — 999.000
Unità video esterna per creare, editare ed animare immagini video a 24bit • Comprende un digitalizzatore video slow-scan (10 sec.) • Qualità eccezionale.

VXL Memory Board con 2MB Ram Burst — 560.000
Velocizzatore per Amiga 500/2000 con CPU 68030-EC, zoccolo per coprocessore matematico 68882, possibilità di espansione di memoria da 2MB organizzata a 32 bit (espandibile a 8MB) compatibile con il modo Burst del 68030 per ottenere 0 wait states anche alla più alta frequenza di clock, switch per selezione 68000/68030 sia da software che da hardware

MegaChip 2000/500 — 499.000
Kit per aggiungere 1MB di Chip Ram (totale 2MB) ad Amiga 2000, 500 Plus o 500 con 1MB di Chip Ram • Comprende 1MB di Ram ed il nuovo Fatter Agnus 8372-B.

Video Streamer — 150.000
Interfaccia per effettuare il backup dell'Hard Disk su video-registratore • Con software in italiano.

Viale Monte Nero, 15 • 20135 Milano
Tel. (02) 55.18.04.84 r.a. • Fax (02) 55.18.81.05
Negozio aperto al pubblico
dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30

Piazza S. Maria Beltrade, 1 • 20123 Milano
Telefono (02) 72.00.18.10
Negozio aperto al pubblico
dalle 10 alle 13 e dalle 15.30 alle 19.30

Vendita anche per corrispondenza

http://speccy.altervista.org/

25º SALONE INTERNAZIONALE
STRUMENTI MUSICALI, HIGH FIDELITY,
VIDEO ED ELETTRONICA DI CONSUMO

17•21 SETTEMBRE 1992

VIRTUALITY TROPHY

1º Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software

REGOLAMENTO

- Il SIM HI•FI '92, in collaborazione con R&C ELGRA, organizza il primo VIRTUALITY TROPHY - Campionato Nazionale di Nightmare • Virtual Reality Software.
- Il VIRTUALITY TROPHY è organizzato su un gioco di combattimento individuale tra due concorrenti che utilizzano un sistema Virtuality®.
- Partecipano al VIRTUALITY TROPHY 192 concorrenti, senza distinzioni di nazionalità e di sesso, nati negli anni 1978 e precedenti, le cui iscrizioni siano pervenute entro il 10 settembre 1992 a:
  SIM HI•FI - Virtuality Trophy - via Domenichino 11 - 20149 MILANO.
- In caso di eccedenza nelle iscrizioni, verranno sorteggiati 192 partecipanti e 20 riserve, che verranno avvisati sulla data dell'incontro.
- **Le gare di qualificazione per il girone finale avranno luogo - ad eliminazione diretta su 64 concorrenti al giorno - giovedì 17, venerdì 18 e sabato 19 settembre 1992, nel Padiglione 16 della Fiera di Milano all'interno del SIM HI•FI 1992.** In ciascuna delle tre giornate verranno designati 4 finalisti.
- I 12 finalisti si affronteranno in un girone all'italiana Domenica 20 settembre 1992. In caso di parità al termine del girone, avrà luogo uno spareggio tra i primi classificati ex-aequo.
- La premiazione del vincitore avrà luogo Domenica 20 alle ore 21.00.
- Il premio del vincitore consisterà in una Mountain byke "Atala Climb 26"
- Tutti i partecipanti al Virtuality Trophy riceveranno in omaggio una maglietta Virtuality®.

SIM HI•FI

1º VIRTUALITY TROPHY

R&C ELGRA

Questo coupon deve pervenire entro il **10 settembre 1992** a **SIM HI•FI 92 - VIRTUALITY TROPHY - Via Domenichino 11 - 20149 Milano**
Inviare in busta chiusa • Consegnare personalmente • Spedire via fax al n° (02) 4980330

Nome ______ Cognome ______ Data di nascita ______

Residente a ______ Indirizzo ______ Telefono ______

chiede di partecipare al 1º VIRTUALITY TROPHY organizzato dal SIM HI•FI e da R&C ELGRA nei giorni 17-18-19-20 Settembre. Dichiara di accettare integralmente le norme del Regolamento, in particolare di essere disponibile a raggiungere la sede della manifestazione a proprie spese nella giornata stabilita per la gara.

Firma ______

TecnoShop® by data office s.a.s.
Via Roma, 5/7 - 80040 S. Sebastiano al Vesuvio (NA)
Tel. 081/5743260 Fax 081/5743260
Amiga 500 Plus Appetizer (Com. Italia) + Switchjoy 649.000
Commodore 64 New + 2 joystick + omaggio 249.000
CDTV con Welcome disk in Italiano 1.069.000
Amiga 2000 (Commodore Italia) 1.200.000
Amiga 600 (Commodore Italia) 700.000
Amiga 600 (Commodore Italia) + Dylan Dog 720.000
Amiga 600 HD (Commodore Italia) 30 Mbyte 849.000
Mps 1230 Stampante (Commodore Italia) 295.000
Mps 1270 Stampante getto d'inchiostro (Com. It.) 260.000
Mps 1550 Stampante Colore (Commodore Italia) 395.000
Se hai problemi di compatibilità adesso puoi facilmente risolverli con il: MOUSE KICK che ti permette un doppio Kickstar al tuo Amiga 500/2000.
£. 85.000 con Kick 2.0
£. 65.000 con Kick 1.3
DATEL
Tavoletta Grafica con stilo e software £. 350.000
Digitalizzatore £. 200.000
Tac 2 Joystick professionale 25.000
Switchjoy Joystick con microswitch 24.000
Syncro Express 69.000
Mouses per Amiga PC Atari 35.000
Drive Esterni Cumana 130.000
Action Replay III 159.000
Espansione 1 Mbyte per A500 plus 150.000
Technosound digitalizzatore audio 99.000
Genlock Rockgen 285.000
Videon III versione 3.1 539.000
Kcs Pc Board 379.000
Novità !!!!
Action Replay per Sega Megadrive £. 120.000
Drive Power Computing con Copiatore Hardware incorporato £. 160.000
NEOGEO
Con Presa Scart Rgb ed un Gioco in Omaggio a sole £. 580.000
Disponibili anche Memory Card a sole £. 65.000
GVP Point
Gvp Impact II A500 52 Mbyte 960.000
Gvp HardCard 52 Mbyte 813.000
Gvp 68030 + 1 Mbyte ram 32 bit 1.395.000
Disponibili Dischi BULK e MARCATI

L'UNICA SCHEDA PER PC CHE SUPPORTA 4 STANDARDS SONORI
SOUND GALAXY NX
Inseriscila con semplicità nel tuo PC e goditi un esperienza unica!
Compatibile Sound Blaster, Disney Sound Source, Covox Speech Thing, AdLib!
Caratteristiche Galattiche
• Interfaccia MIDI
• Amplificatore 4 watt.
• ADC per registrazione audio
• OAC per uscita voce digitalizzata
• 11 canali indipendenti di suoni FM
• Interfaccia CD-ROM
• Supporta lo standard Multimedia Level 1 Microsoft
• Porta Giochi
• Software incluso
- Monologue Text to Speech Software
- Voice Playback Utility
- Organ Software
- FM Player
• Altoparlanti inclusi
Supporta la più grande libreria di software didattico, di presentazione, d'intrattenimento, di produttività e Multimediale.
DISPONIBILE PRESSO:
DAS Computer
Viale S. Eufemia, 94 - 25135 BRESCIA
Tel. 030-3760729 (4 l.r.a.) Fax 030-364373
Flytech Srl
Via del Ghirlandaio, 31
50121 FIRENZE
Tel. 055-669159
667675
Fax 055-667674
SI CERCANO RIVENDITORI
Tutti i nomi e marchi sono registrati dalle rispettive compagnie

AMERICAN'S GAMES
NEWS
YES IT'S HERE -COMPUTER AND VIDEOGAMES
ULTIME NOVITA' DAGLI USA
HARDWARE
GUN SCOPE PER SUPERNES + 6 GIOCHI L.149.000
SUPERNES + S.MARIO L.389.000 - CONVERTER S.NES L.59.000
LYNX II L.189.000 - KICKSTART 1.3/2.0 (AMIGA +) L.89.000
MEGADRIVE
DAVID ROBINSON BASKET - CHUCK ROCK
TASMANIA - FERRARI GRAND PRIX
CADASH - SPLATTER HOUSE
GAMEBOY
YOSHI - TRACKMEET
BATTLETOADS - FIGHTING SIMULATOR
FLASH - NBA II
LYNX
RAMPART - BATMAN
SUPERNES
THUNDER SPIRIT - CONTRA III
JACK NICKLAUS GOLF - SUPER SOCCER
SUPER BATTLE TECK - SPACE FOOTBALL
VENDITA INGROSSO/MINUTO . EVASIONE ORDINI IN 24 ORE
VIA SACCHI 26 10128 TORINO 011 / 548920
VIA TRAFORO 34 10053 BUSSOLENO 0122/647233

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

Super Nintendo
2 Joypad
Super Mario World
L. 389.000
Kuma Connector Famicom
L. 89.000

CD-ROM per PC

Barney Bear Goes To School L 129000
Battle Ch··s L189.000
Wing Commander + Ultima6 L 199000
Composer Quest L189.000
Collection L189000 - Pack 2 L199000
Kings Quest V L. 169.000
Mixed-Up Mother Goose L. 169.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000

****

Scheda Joystick
Microchannel
L. 129.000

A500 Upgrade 2.0
L. 99.000
Scheda con kickstart 2.0 per avere i due sistemi operativi

A500 PLUS KICK
L. 99.000
Scheda con kickstart 1.3 per avere i due sistemi operativi

➡Prezzi IVA compresa
➡Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	C64
Addams Family	39000		25/29
Blue Boy	49000		
Carrier Strike S.S.I.		79000	
Civilization		99000	
Conflict Korea S.S.I.		79000	
Cool Croc Twins	49000	49000	
Crisis In The Kremlin		99000	
Dark Queen Of Krynn		89000	
Dune	69000	79000	
Epic	69000	79000	
Euro Football Champ	49000		
F1 Grand Prix	79000		
Fire & Ice	49000		
G-Loc	39000		
Gateway		79000	
Gateway Savage Frontier		69000	/69
Harlequin	49000		
Heimdal	69000	69000	
Heroes Of The 357th		79000	
Hook	59000	69000	
Indiana Jones Action		79000	
Indiana Jones Adventure		99000	
Int. Sports Challenge	59000	69000	
Jim Power	49000		
John Barnes Soccer	49000		
King Quest V ita	99000	99000	
Megafortress	69000		
Monkey Island II	99000	89000	
NCAA Basket		79000	
Parasol Star	39000		
Plan 9 From Outer Space		79000	
Planets Edge		99000	
Pool Of Darkness		69000	
Populous II	69000	69000	
Powermonger		89000	
Prophecy Of Shadow SSI		89000	
Push Over		49000	
Rolling Ronnie		39000	
Secret Weapons Luftwaff	99000	99000	
Sensible Soccer	59000		
Shuttle		99000	
Sim Ant	89000	89000	
Space Crusade	49000		25/29
Space Quest IV	89000		
Star Trek	79000	79000	
Sturmtruppen	39000		25/29
Ultima Underworld		89000	
Ultima VI	69000		
Ultima VII		89000	
Wolfchild	49000		

TITOLO	AMI	IBM	C64
Abandonated Places	79000		
Agony	49000		
Alien World	39000		25/29
Another World	69000	79000	
Aquaventura	49000		
Birds Of Prey	59000		
Bonanza Bros	39000		
Championship Of Europe	49000		
Conquest Of Longbow		99000	
Cover Girl Poker	49000	69000	
Cruise For A Corpse	59000		
D/Generation		79000	
Eternam		79000	
European Champion. 92	69000	79000	
Eye Of Beholder II	69000	79000	
Falcon III		109000	
Flight Of Intruder	59000		
Floor 13		79000	
Gods		49000	
Harpoon New	69000	79000	
Heart Of China	89000	89000	
Leisure Suit Larry V	89000	89000	
Leisure Suit Larry I	89000		
Lotus II	49000		
Maniac Mansion Ita		69000	
Midwinter II	69000	119000	
Might & Magic III	89000	99000	
Mike Dikta Football		89000	
Oh No! More Lemmings	49000	49000	
Personal Pro Golf		79000	
Pit Fighter	39000	39000	
Pro Tennis Tour II		49000	
Realms	69000		
Robocop III	59000		
Rocketeer		69000	
Shadowlands	59000	59000	
Simpsons	39000	49000	
Space Ace II	79000	89000	
Space Quest I VGA		89000	
Strike Manager	59000		
Time Quest		79000	
Titus The Fox	49000	49000	
Treasure Savage Frontier		79000	
Turtles II Coin-Op	49000	49000	
Utopia	69000		
Wayne Hockey II		69000	
Winter Challenge		89000	
Winter Supersports 92	49000	49000	
Wizardry VI	79000	79000	
Wizardry VII			

GAMEBOY

Turtles II 59000
Hook 65000
Batman II 80000
Gauntlet II 69000
RC Pro Am II 59000
Kick Off 79000

GAME GEAR

Sega Adapter 49.000
Olympic Gold 79000
Super Golf
G-Loc
Castle Of Illusion
Shinobi
Super Monaco G.P.
Dragon Crystal

ATARI LYNX

Cyberball 89000
Strider II
Toky 89000
Awesome Golf 89000
Ishido 89000
Checkered Flag 89.
Robo-Squash 79000
Robotron 89000
Chip Challenge 79.

Neo Geo

L. 570.000
+ gioco omaggio
Nam L. 107000
Ninja Combat 166.
Cyber Lip 107000
Bowling 107000
Robo Army 214000
Riding Hero 166000
Super Spy 166000
Fatal Fury 249000
Football F. 249000
Magician 166000
Sengoku 214000
Gost Pilot 214000
Blue Journey 166.
Crossed S. 249000
Baseball 2020 214000
Mutation N. 249000
Ninja Comando 249
Soccer Brawl 249000
Golf Top 166000
Baseball Star 166000
Basebal Star 2 249.
Burning Fight 214.
Trash Rally 249000
Eight Man 249000

SuperNintendo Man. e Soft. in inglese

Actraiser L. 139.000
Addams Family 149000
Baseball Sim. L139000
Bill Lambert L 139000
Castlevania IV 139000
Contra III
D-Force L. 139000
Darius Twin L. 139000
Drakken L 139000
Earth Defence L. 129000
F-Zero L. 129000
Final Fantasy 2 L149000
Final Fight L. 139000
Final Fight Guy
Gradius III
Hole One Golf 129000
Home Alone 149000
Hook
Hyperzone 119000
Joe & Mac 129000
John Madden 139000
Lagoon 139000
Mystical Ninja 139000
Lemmings 129000
Paperboy II 139000
Pilot Wings 129000
Pit-Fighter 139000
Populous 139000
R.P.M. Racing 129000
Rival Turf 139000
Scope 6 L. 169000
Sim City L. 139000
Smash TV L. 139000
Gouls'n'Ghost 139000
Mario World 149000
Off Road L. 129000
R-Type L. 149000
Super Tennis L.129000
Ys III L. 149000
WWF Wrestle 139000

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

K box

Aaaayeah!!!

La calura redazionale, accompagnata dal rituale can-can pre-vacanziero, impedisce qualsiasi considerazione di una certa consistenza. Lasciamoci quindi andare ad associazioni di idee, a pensieri in libertà. È difficile immaginare che mentre leggerete queste righe sarà trascorsa un'altra estate, quella stessa estate che non è ancora arrivata, qui, nello Studio Vit.
Scrivere che è arrivato il momento di ricominciare a lavorare, di studiare, di darsi da fare quando chi scrive non ha ancora finito, suonerebbe dannatamente ipocrita. Parliamo invece di questa Posta, che definirei "transitoria". I grandi dibattiti si avviano pigramente alla conclusione - con qualche remora comunque - ma i nuovi sono già all'orizzonte. A volte sorge spontaneo domandarsi come possa una rubrica come la Posta non esaurire mai argomenti e tematiche, eppure è così: quando sembra che ormai non ci sia più nulla da dire arriva l'opinione di un nuovo lettore che mostra nuove prospettive, nuove idee su argomenti apparentemente approfonditi a fondo.
Non dobbiamo inoltre dimenticare che ulteriori spunti di riflessione ci vengono quotidianamente offerti da un progresso sempre più rapido, che sforna a ritmo frenetico nuove tecnologie. E a proposito di quest'ultime, è impossibile non citare la famigerata Realtà Virtuale, che negli ultimi tempi è stata coperta dalla totalità dei mass-media. Oltre all'"Uomo Falciatrice", la penultima opera cinematografica ispirata ad un racconto di King (l'ultima è infatti "I Sonnambuli"), si sono moltiplicati gli articoli sui giornali, i reportage in televisione e anche la sfera letteraria non ne è rimasta estranea: "Uscite dal Mondo" di Elmire Zola affronta l'argomento anche sotto una prospettiva filosofica. Forse i nuovi videogiochi rivestiranno un ruolo molto più rilevante di quello attuale anche in ambito sociale...
Voi cosa ne pensate?

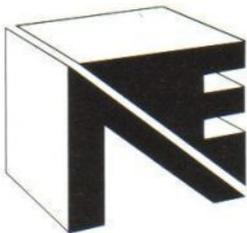
HOMO LUDENS: CONSIDERAZIONI FINALI-FINALI

Caro MBF,
"La vita non mi ha mai interessato quanto l'evasione lontano dalla vita"
(Howard Philips Lovecraft)

Per rispondere a quell'"uomo di vita" che crede di impressionare il popolo sciorinando un saluto in lingua anglosassone, (mi riferisco a "20th Century Boy" del numero di aprile), vorrei dire semplicemente questo: il mondo dei videogiochi, o della fantasia in generale, supera di gran lunga qualsiasi cosa che possa offrire il mondo della realtà. Hai ragione, 20th Century Boy: nella tua lettera affollata di luoghi comuni e di filosofia da telenovela, affermi con diritto che i videogiocatori sono degli alienati. E nessuno intende negarlo. È vero. (Solo quando giocano, NdMBF). Ma la domanda che vorrei invece porti è la seguente: hai qualcosa di meglio da offrire di vivere nel mondo della fantasia? Credi che soddisfare le tue basse necessità fisiologiche con una ragazza che "fai impazzire" ti possa portare a risultati più desiderabili di liberare la propria mente da vincoli di ripugnante immanenza e di creare un universo intero che si stenda ai tuoi piedi, una novella Celephais, o semplicemente inabissarsi in oscuri sotterranei dove dare libero sfogo ai propri misteriosi istinti, per poi affrontare rasserenati la luce del giorno?
E tu dirai: ma cosa ne sarà della società futura se la gente si isolerà nelle proprie menti? Ti rispondo che a noi non interessa condividere una società con gente che indirizza le proprie limitate capacità intellettive a saziare un'ingordigia di sesso o qualsivoglia altro svago giovanile, senza concedersi il lusso di rimanere solo un attimo con sé stesso, di pensare o di far vibrare le proprie cellule neuroniche.
Pensi che io sia un misantropo? Hai ancora ragione: sono misantropo. Anzi, ti dirò di più, sono paranoico. Non solo odio la gente, ma temo la gente. Anzi, la aborro. L'unico luogo dove trovo rifugio è nella fantasia, nell'arte, come il Maestro di Providence sopra citato.
Ma lasciando cadere tutti i retoricismi e le iperbole, affrontiamo sul serio la questione. C'è gente, i videogiocatori, che non sono come le persone comuni: non vanno in discoteca, non vanno a rimorchiare, insomma, apparentemente se ne fregano, ma in realtà sappiamo benissimo che non è così: i videogiocatori sono i timidi, che non hanno il coraggio di affrontare la gente. Ma questo non significa che abbiano un approccio negativo nei confronti del mondo: se sicuro, 20th Century Frog, che si cresce più facendo i "fichi" sui motorini che giocando a *Dungeons & Dragons*? Il tuo mondo è tanto diverso dalla realtà che ci si prospetterà domani quanto il nostro, con la sola differenza che noi ci rendiamo perfettamente conto di non essere Taghor il nano o Joryl l'elfo: chi tenta di interpretare un ruolo nella vita forse non si rende conto di essere solamente finto, più finto di chi, allo spegnere il monitor, ridiventa una persona normale. E anche se Kant ci accomunerebbe, noi alienati siamo larve dalle quali sono pronte a sorgere menti normali, a dispetto di chi, come Marco Rossi, identifica il nostro modo di essere con il nostro modo di esistere. E per dare un giudizio finale, aspettiamo che le nostre vite volgano alla conclusione... Ci risentiamo tra venti, trenta o più anni.
Saluti,

Federico 1975 (Roma)

PS
Congratulazioni a K: meglio di così non può diventare.

Spettabile MBF,
Ormai da un bel po' di tempo mi interesso di computer (sin dai tempi delle mitiche e indimenticabili battaglie tra Spectrum e C64) e del divertimento elettronico in genere, soprattutto grazie alle riviste specializzate, in testa alle quale regna K. Per cui mi sono sentito toccato nel profondo quando ho letto le lettere di 20th Century Boy e Alessio Saltarin (K38) che riguardavano il dibattito sull'Homo Ludens, in quanto le questioni sollevate non sono irrilevanti, ma stanno alla base stessa del divertimento elettronico e delle creazioni software in genere. I punti che intendo evidenziare e che sono emersi nelle lettere sono essenzialmente tre: considerare il videogioco come un qualcosa di fittizio e inutile (e il contrario una forma d'arte), la solitudine del videogiocatore e una considerazione di videogiochi come estensione fantastica della realtà.
Per quanto concerne il primo punto, a mio parere, il videogioco è nato con il solo scopo di trastullare la gente con qualcosa di tecnologicamente avanzato e nuovo, un passatempo, in pratica. Oggi, tuttavia, il videogioco è una forma d'arte vera e propria, in quanto le stesse persone che li creano, i programmatori, sono grafici, musicisti, quindi paragonabili agli stessi artisti del passato che hanno dato vita ad opere pittoriche e musicali, l'unica differenza è data dagli strumenti che essi hanno a disposizione e che hanno utilizzato. Se si considera un quadro un'opera d'arte perché non considerare tale anche una immagine o una sequenza animata di meravigliosa fattezza. Inoltre, se vediamo il videogioco nel suo insieme lo possiamo considerare simile ad un film (ad esempio *Willy Beamish*, *Raise of the Dragon*, *Heart of China*) dove il giocatore non segue passivamente l'azione, ma può anche interagire con il "film" stesso, modificando la trama.
Per quanto riguarda la solitudine del videogiocatore devo dire che a parte i pochi momenti nei quali si gioca con un amico oppure gli si mostra qualcosa di nuovo, normalmente la solitudine è la condizione necessaria per giocare, altrimenti ci si dedicherebbe a qualcosa di più interessante.

NEWEL® srl

20155 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Telefono negozio (02) 39260744 r.a.
Telefono Uffici (02) 3270226 - Telefax 24 ore (02) 33000035

ORDINA SUBITO: TEL. (02) 33000036

10% di SCONTO Per chi acquista 3 giochi di qualunque sistema!

Aperto anche il Sabato
Orari: 9.00 - 12.30 15.00 - 19.00

Prova il nostro nuovo servizio di vendita per Corrispondenza in tutta l'Italia, sarai sorpreso dalla rapidità delle nostre consegne.

SEGA MEGADRIVE JAPAN

CON CARTUCCIA GIOCO "SONIC"
SOLO L. 288.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

Gioco		Prezzo
2 CRUDE DUDE	L.	99.000
688 ATTACK SUB	L.	119.000
A. PALMER T. GOLF	L.	99.000
ABRAMS B. TANK	L.	119.000
AERO BLASTER	L.	89.000
AFTER BUNNER	L.	99.000
AIR DRIVER	L.	89.000
ALEX KIDD: E. CASSTE	L.	69.000
ALTERED BEAST	L.	39.000
ARROW FLASH	L.	39.000
ART DRIVE (DISEGNO NOVITÀ)	L.	68.000
ATOMIC ROBOKID	L.	29.000
BACK TO THE FUTURE III	L.	119.000
BAD O MEN	L.	99.000
BATMAN	L.	59.000
BATTLE GOLFER	L.	29.000
BATTLE SQUADRON	L.	89.000
BEAR KNUCKLE	L.	79.000
BEAST WRESTLER	L.	79.000
BIMINI RUN	L.	79.000
BLOCK OUT	L.	39.000
BONANZA BROTHERS	L.	39.000
BUDOKAN	L.	99.000
BUK RODGER'S	L.	99.000
BURNING FORCE	L.	39.000
BUSTER DOUGLAS BOXING	L.	79.000
CALIBER 50	L.	68.000
CALIFORNIA GAMES	L.	99.000
CARMEN SAN DIEGO	L.	119.000
CATCH 92	L.	99.000
CENTURION	L.	89.000
COLUMS	L.	69.000
COMMANDO II	L.	69.000
CRACK DOWN	L.	39.000
CROSSFIRE	L.	58.000
CYBER BALL	L.	79.000
DAHNA	L.	99.000
DAIMAKAIMUVA	L.	89.000
DANGEROUS SEED	L.	49.000
DARK CASTLE	L.	119.000
DARWIN 4081	L.	29.000
DECAPATTACK	L.	79.000
DESERT STRIKE	L.	99.000
DEVIL CRASH (FLIPPER)	L.	99.000
DICK TRACY	L.	69.000
DONALD DUCK	L.	79.000
DOUBLE DRAGON II	L.	89.000
DYNAMITE DUKE	L.	89.000
E. SWAT	L.	79.000
E.A. HOCKEY	L.	99.000
EL VIENTO	L.	99.000
ELEMENTAL MASTER	L.	69.000
EVIL GIRL	L.	39.000
F1 CIRCUS	L.	89.000
F1 GRAND PRIX	L.	99.000
F22 INTERCEPTOR	L.	89.000
FAERY TALE	L.	99.000
FANTASIA WALT DISNEY	L.	69.000
FANTASY SOLIDIER	L.	99.000
FATAL LABYRINTH	L.	99.000
FATAL REWIND	L.	99.000
FIGHTING MASTER	L.	89.000
FINAL BLOW	L.	89.000
FIRE SHARK	L.	89.000
FLICKY	L.	89.000
FORGOTTEN WORLDS	L.	69.000
GAING GROUND	L.	39.000
GALAXI FORCE II	L.	79.000
GHOSTBUSTERS	L.	69.000
GHOULS AND GHOST	L.	89.000
GOLDEN AXE II	L.	79.000
GRANADA	L.	39.000
GYNOUG	L.	49.000
HARD DRIVIN	L.	89.000
HELL FIRE	L.	39.000
HERZOG ZWEI	L.	49.000
HUNTER YOKO	L.	59.000
ICE HOCKEY	L.	99.000
INSECTOR X	L.	39.000
INTERCEPTOR EFDIS	L.	99.000
J. MONTANA FOOTBALL II	L.	89.000
J. MADDEN FOOTBALL	L.	89.000
JAMES POND II	L.	99.000
JAMES POND	L.	49.000
JEWEL MASTER	L.	39.000
JOE MONTANA	L.	89.000
JOHN MADDEN II	L.	99.000
JOHN MADDEN	L.	89.000
JORDAN VS BRID	L.	99.000
JUJU LEGEND	L.	89.000
JUNCTION	L.	68.000

OFFERTA GIOCHI NOVITA'

Gioco		Prezzo
ARCH. RIVALS BASKETBALL	L.	99.000
ALIEN STORM	L.	69.000
ALISIA DRAGON	L.	89.000
ATOMIC ROBOKID	L.	29.000
AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II	L.	119.000
CADASH PLUS	L.	89.000
CHUCK ROCK	L.	99.000
DAVID ROBINSON BASKETBALL	L.	99.000
DETONATOR ORANGE	L.	99.000
FERRARI GP RACING '92	L.	99.000
GRAND SLAM "TENNIS '92"	L.	99.000
HEAVY NOVA	L.	99.000
LEMMINGS	L.	119.000
MERCS II	L.	59.000
OLYMPIC GOLD "BARCELLONA '92"	L.	99.000
POWER BALL	L.	99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L.	59.000
SPEEDBALL 2	L.	89.000
SATURN NAKAJIMA'S F1 HERO	L.	99.000
SLIM WORLD	L.	99.000
SPLATTER HOUSE 2	L.	99.000
TECMO WORLD CUP '92	L.	89.000
TERMINATOR	L.	99.000
THE AGE OF NAVIGATION	L.	99.000
TOP PRO GOLF	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	69.000
WANDER DOG	L.	99.000
YOSHI (CARTOON)	L.	39.000
CYBER COP (Corporation)		TELEFONARE
CHELNON		TELEFONARE
DARK WIZARD		TELEFONARE
DINAMIC BROTHERS		TELEFONARE
DODGE BALL SOCCER		TELEFONARE
FLIPPER (DINOLAND)		TELEFONARE
GLEYLANCER		TELEFONARE
GREY LANCER		TELEFONARE
KING SALOMON		TELEFONARE
PRINCE OF PERSIA		TELEFONARE
STAR ODISSEY		TELEFONARE
THE SIMPSON		TELEFONARE
THUNDER FORCE IV		TELEFONARE
TWIAKLE TALE		TELEFONARE
WARRIOR OF ROME		TELEFONARE
WHEEL OF FORTUNE		TELEFONARE

Gioco		Prezzo
K.O. BOX	L.	79.000
KID CHAMELON	L.	99.000
KINGS BOUNTY	L.	89.000
KLAX	L.	58.000
KUGA	L.	69.000
LAKERS VS CELTIC	L.	79.000
LAST BATTLE	L.	79.000
LEGEND OF NINJA BURAI	L.	99.000
LEGEND OF RAIDEN	L.	79.000
LEGEND OF A FANTASM SOLDIER	L.	99.000

ECCEZIONALE!

SEGA MEGA CD JAPAN

DISPONIBILE VERSIONE SCART O PAL A RICHIESTA

SOLO L. 598.000

Gioco		Prezzo
LEYNOS	L.	39.000
M.L. HOCKEY	L.	89.000
MAGICAL HAT	L.	39.000
MARBLE MADNESS	L.	99.000
MARVEL LAND	L.	79.000
MASTER OF MONTERS	L.	119.000
MASTER OF WEAPON	L.	99.000
MEGA PANEL	L.	39.000
MERCS II	L.	69.000
MERCS	L.	69.000
MICKEY MOUSE	L.	59.000
MIDNIGHT RESISTANCE	L.	79.000
MOONWALKER	L.	89.000
MRS. PACMAN	L.	39.000
MYSTIC DEFENDER	L.	89.000
ONSLAUGHT	L.	39.000
OUT RUN	L.	49.000
PACMANIA	L.	99.000
PAPER BOY	L.	99.000
PAT RILEY BASKETBALL	L.	99.000
PGA GOLF	L.	99.000
PHANTASY STAR III	L.	139.000
PHELIOS	L.	39.000
PITFIGHTER	L.	99.000
POPULOUS	L.	89.000
QUACK SHOT	L.	79.000
QUAD CHALLENGE	L.	99.000
RAIDEN TRAD (8 MB)	L.	59.000
RAMBO	L.	69.000
RASTAN SAGA 2	L.	59.000
RENT A HERO	L.	49.000
REVENGE OF SHINOBI	L.	79.000
RINGS OF POWER	L.	99.000
ROAD BLASTER	L.	89.000
ROAD RASH	L.	89.000
ROBOCOD	L.	99.000
ROLLING THUN 2	L.	99.000
S. VOLLEYBALL	L.	69.000
S. AIR WOLF	L.	89.000
S. SHINOBI	L.	79.000
SAIN SWORD	L.	39.000
SD VARIS	L.	99.000
SHADOW DANCER	L.	89.000

VITE INFINITE CON ACTION REPLAY L. 98.000

Gioco		Prezzo
SHADOW OF THE BEAST	L.	119.000
SHANGAI III	L.	99.000
SHINING IN THE DARKNESS	L.	119.000
SOLDEACE	L.	119.000
SONIC	L.	59.000
SPACE ARRIER II	L.	89.000
SPACE GOMOLA	L.	89.000
SPACE INVADERS	L.	79.000
SPIDERMAN	L.	49.000
SPORTS TALK BASEBALL	L.	119.000
STAR CONTROL	L.	109.000

SEGA MEGADRIVE VERSIONE JAPAN

+ ALIMENTATORE
+ CAVO SCART
+ JOYPAD

SOLO L. 248.000

Gioco		Prezzo
STARFIGHT	L.	99.000
STEEL EMPIRE	L.	99.000
STORMLORD	L.	99.000
STREET OF RAGE	L.	79.000
STRIDER	L.	69.000
SUPER FANTASY ZONE	L.	99.000
SUPER HANG ON	L.	69.000
SUPER HYDLIDE	L.	79.000
SUPER LEAGUE	L.	79.000
SUPER MASTER GOLF	L.	89.000
SUPER MONACO GP	L.	49.000
SUPER OFF ROAD	L.	89.000
SUPER T. BLADE	L.	69.000
SWORD OF SODAN	L.	49.000
SWORD OF VERMILLION	L.	99.000
SYD OF VALIS	L.	99.000
T. BEAST WARRIOR	L.	79.000
TAIHEKI	L.	119.000
TARGHAN	L.	69.000
TASK FORCE MARRIER II	L.	89.000
TECHNO COP	L.	119.000
TEST DRIVE II	L.	99.000
TETRIS	L.	49.000
THE IMMORTAL	L.	99.000
THUNDER FOX	L.	49.000
THUNDER PRO WRESTLING	L.	89.000
THUNDER FORCE II	L.	69.000
THUNDER FORCE III	L.	89.000
TIGER	L.	69.000
TOE JAM & ERALD	L.	79.000
TOKI	L.	99.000
TOMMY LA SORDA	L.	99.000
TRAMPOLINE TERR	L.	79.000
TRASIA	L.	119.000
TRUXTON	L.	69.000
TURBO OUT RUN	L.	89.000
TURRICAN	L.	69.000
TWIN HAWKS	L.	99.000
UNDEADLINE	L.	69.000
VALIS	L.	99.000
VERYTEX	L.	39.000
VOLFIED	L.	39.000
WANI WANT WORLD	L.	89.000
WAR SONG	L.	119.000
WARDNER	L.	59.000
WHIPE RUSH	L.	29.000
WIMBLEDON 92 (TENNIS)	L.	99.000
WINTER CHALLENGE	L.	99.000
WOLF IN BATTLE FIELD II	L.	89.000
WONDER BOY	L.	39.000
WONDER BOY IN M. LAND	L.	39.000
WORDNER FOREST	L.	49.000
WORLD CUP SOCCER	L.	69.000
WORLD CUP '92	L.	89.000
WRESTLE WAR	L.	59.000
X.D.R.	L.	39.000
Y'S III	L.	99.000
ZANY GOLF	L.	49.000
ZERO WING	L.	89.000

PERMUTIAMO LE TUE CARTUCCE USATE... PASSA IN NEGOZIO!!!

 http://speccy.altervista.org/

Rifacendomi alle mie esperienze quotidiane preferisco starmene in compagnia del mio 386 gozzovigliando con giochi o programmando, creando magari qualcosa di interessante, imparando nuove cose per il lavoro che intendo intraprendere in un futuro non lontano, piuttosto che guardare la TV e sorbirmi quei programmi noiosi che da una decina d'anni regnano incontrastati costituendo il palinsesto. La solitudine non deve però andare oltre l'attività videoludica, altrimenti sorgerebbero dei seri problemi nel campo dei rapporti sociali.
Per concludere, sul terzo punto vorrei dire che uno degli obiettivi di molti giochi è quello di simulare situazioni e attività che l'uomo non potrà mai compiere con i mezzi che ha a disposizione attualmente, o che non potrà esercitare per il semplice fatto che ben pochi possono permettersi di volare su degli F117 o di navigare in un sommergibile atomico. Se tradizionalmente l'uomo mette per iscritto le sue fantasie narrandole nei libri, perché non trasportarle nel mondo videoludico rendendole interattive e soggette a modificazioni personali? Il videogiocatore vive in pratica un periodo di tempo più o meno lungo (rappresentato dalla durata della partita) in un mondo parallelo, ma con la consapevolezza dell'illusorietà della situazione e della sua precarietà e quindi con la certezza di tornare da un momento all'altro nel mondo reale, delineando quindi una separazione netta tra i due mondi. Terminare *Ultima VI* e fare colpo su una ragazza sono situazioni completamente diverse, quindi non paragonabili tra di loro. Quando è ben chiara questa distinzione non vi sono problemi di ogni genere e la figura del videogiocatore quindi non è minata alla base.
Detto questo, sperando di non averti annoiato, ma di averti dato un umile contributo per la rubrica K-Box, ti saluto distintamente.

Turato Valentino

Direi che abbiamo detto ormai tutto, non vi pare?

COME VOLEVASI DIMOSTRARE

Realmente i videogiochi distolgono dalla realtà? A dire la verità non so veramente cosa dire, anche se è vero che ci ho pensato a lungo.
È più reale la realtà reale o la realtà virtuale? E se è vero che noi siamo reali, è anche vero che lo siamo in un videogioco? O in realtà è la realtà del videogioco che veramente ci fa entrare in una realtà diversa?
E una realtà diversa dal mondo reale è anche una realtà sana?
O non è forse vero che in realtà la realtà è relativa?
E allora come dire cosa nella realtà che ci circonda è realmente importante? Un bel problema davvero, vero?
Pazzi nostri!

Mycroft (An)

HANNO DETTO

"Who wants to live forever?"
(Queen, a proposito dei trainers, suggerito dal Cammello Volante Kabubi)
"Reality used to be a friend of mine"
(PM Dawn a proposito della realtà virtuale)

REAZIONI A PIRATERICCHI

La lunghissima lettera degli studenti di Napoli pubblicata sul numero 40 ha suscitato un certo scalpore e non sono mancate le repliche da parte dei lettori. Devo rilevare, con una certa soddisfazione, che la maggioranza ha criticato l'atteggiamento pirata e le argomentazioni presentate dai sostenitori del metodo stanislavsky, segno che la nostra campagna educativa non è stata del tutto inutile.

Caro MBF,
ho appena terminato di leggere la lettera "Piratericchi" del numero 40 e sono rimasto scandalizzato nel leggere la frase "Proprio non sappiamo che farcene delle grosse scatole di cartone colorato che occupano un sacco di spazio e fanno lievitare il prezzo degli originali". Tu dici questo perché sei un amighista e non hai mai comprato un originale.
Ho recentemente acquistato *Ultima VII* e secondo il tuo modo di pensare sono 89.900 lire buttate via. Ti posso dire che lo stesso negozio in cui l'ho comprato mi vendeva a 50.000 lire il gioco doppiato. Ma tu non valuti il rapporto qualità/prezzo.
Per tua informazione nella confezione trovi 6 dischi da 1.44, 3 manuali (uno di installazione, uno di riferimenti ed uno in cui si racconta la storia di Britannia, le posizioni, le magie...). Ma la cosa più importante è una mappa stampata su tela, stupenda ed importante per i codici. Ma per te non è un problema, hai il pirata del cuore che ti doppia i dischi, il cartolaio per il manuale e sicuramente avrai la sarta che ti cucirà la mappa, ma non su tela, su seta, perché hai risparmiato i soldi comprando la copia.
Non è un problema per te avere i manuali di *Ultima*, perché i tuoi amici geniali lo avranno già sprotetto, saranno riusciti a tradurre il linguaggio gargoyle, ma non riusciranno certo a farci dimenticare le stupende giornate dietro ad *Ultima*, consultando il manuale quando avevamo lacune o incertezze. [...]
Forse neanche questa lettera vi farà riflettere, neanche questa perché voi non cercate la perfezione di un gioco, la sua accuratezza, ma vi sedete davanti al computer, aprite il contenitore da 500 dischi e pensate "A cosa giocherò? A *Jim Power*? No, l'ho finito ieri in 2 ore; a *Jaguar* Ho visto ieri tutti i circuiti con tempo infinito; a *Dylan Dog*, tanto avevo munizioni illimitate...

Sid Justice & Mak the Pandu

Desidererei mettere al corrente il "gruppo di studenti in ingegneria elettronica e informatica dell'università Federico II di Napoli" che il sottoscritto non ha mai incontrato difficoltà nel reperire presso i vari soft center esistenti in città (NB, mi riferisco a Napoli non a Bujumbura capitale del Burundi, circa 75000 abitanti) le ultimissime novità in fatto di software originale.
Distinti saluti,

Umberto Parisi (Na)

Se tutti noi, o gente che sta leggendo, ci impegnassimo a mettere soldi da parte per comprare solo i giochi che ci interessano veramente e andassimo in un soft center a richiedere solo materiale originale, perdendo l'abitudine di frequentare quei tipi ambigui che sono i pirati, le cose cambierebbero. Un'avventura della Lucas Arts che oggi costa 89000 costerebbe 49000 e via discorrendo. Basta un piccolo sacrificio che non mi pare insormontabile. Non vi parla un ricco sfondato, ma neanche un povero in canna.

Patrick Karlsen

VIDEOPROPAGANDA

Caro 20th Century Boy, è meglio che tu sappia che i programmatori, le software house, i negozianti, fanno tutto solo per i soldi! E non, come pensate in due o tre sulla terra, per dare messaggi positivi ed istruttivi. Loro per primi se ne strafregano dei messaggi che il videogioco contiene, e fanno bene, dal momento che l'unica cosa che conta è la qualità del gioco e se il gioco è fatto bene, lo compro. Certo che le mogli dei soldati virtuali che tiriamo giù con l'*F15* saranno disperate e che dire delle mamme dei poveri *Lemmings* sacrificati a migliaia per superare un semplice livello? Che crudeltà! Eh, eh, eh! Risata ironica. La violenza, la politica, il sesso nei videogiochi non contano niente! Va via tutto quando pigi l'interruttore su OFF. Hai mai provato?

Davide "Zak" Moretto

Caro MBF,
ho appena letto la posta del numero di Giugno e mi ha particolarmente colpito la prima lettera, quella di 20th Century Boy. L'ho riletta due o tre volte, e quasi inconsciamente ho caricato il *C1-Text* e ho messo il cd di *A Night At The Opera*... C'è qualcosa in quella lettera, anche se non so cosa, che mi ha spinto a farlo... Qualcosa di strano, che mi ha lasciato perplesso, un qualcosa molto difficile da individuare, tanto che non so proprio da dove cominciare e adesso mi trovo in una specie di angoscioso panico letterario... Ho scritto tutta questa lunga introduzione, proprio nella speranza di trovare il la che faccia fluire le parole... Probabilmente il fatto che mi ha lasciato perplesso è come tu, mio caro ragazzo del 20mo secolo, riesca a far entrare le tue idee politiche un po' dappertutto... Forse non mi sono spiegato bene. Penso che tu abbia esagerato un pochino... Anch'io posseggo *F19* originale, e ti dico che ne ho letto il manuale, non trovandovi assolutamente niente di così insopportabile. Certo le influenze politiche non sono poche, ma, a mio parere, non devono essere prese sul serio, come hai fatto tu. Sinceramente non mi importa affatto se l'aereo simulato su cui sto volando è americano, russo o del Burundi... Quando abbatto un nemico, non sto certo a pensare "Ma guarda un po', quello era un libico, allora morte a lui e a quel pazzo di Gheddafi"...
Ho sparato ad un mucchio di pixel, non ad un ideale. Probabilmente mi avrai già considerato uno "sporco maiale materialista", giusto per usare le parole che comparivano in una delle schermate di *F19* per C64. Beh, non lo sono, nonostante tu possa pensarlo... Quello che voglio farti capire, anche se a modo mio, è che di un gioco, io, almeno io, compro il codice, la grafica, il concept, non l'idea politica. Non vado certo a vedere se la software house è americana, inglese o uzbeca, se il programmatore è democristiano, missino o della Lega Lombarda. Spero di essermi fatto capire... [...]
Un gioco bello lo è sempre, che ci siano i russi che sparano agli americani e viceversa. Se invece, con la tua missiva, volevi semplicemente criticare che la propaganda politica entri anche nei videogiochi, allora scusa, hai perfettamente ragione. Ma, a mio parere, vedere nei manuali e nei giochi Microprose la netta e chiara volontà di fare della pubblicità a questa o quella corrente politica, mi sembra davvero eccessivo... Vatti a rivedere la polemica sui videogiochi nazisti, quella era propaganda, altro che i manuali Microprose. Potresti rispondermi che la propaganda subdola e invisibile è quella più irritante, ma in quest'ultimo caso, ognuno può interpretare come vuole il messaggio. Quello che per te è propaganda, può non esserlo per me, è solo una questione di idee. Per quando mi riguarda finché non vedrò cose come quelle dei "videogiochi nazisti" o cose del tipo "Vota Pinco

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PADOVA Computer Time PADOVA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

Computer Amiga

Articolo		Prezzo
Amiga 2000 garanzia Commodore 2.0 Ecs	new price	**1.100.000**
Amiga 3000 25Mhz,Hd 52Mb,2Mb di memoria		**chiedere**
Amiga 500 PLUS Commodore+joystick	new price	**650.000**

Monitor

Articolo		Prezzo
Commodore 1084s-new		**450.000**
Commodore 1950 multisync (1960)	new price	**700.000**
Nec 3fg 15"multisync 1024x768	new price	**1.050.000**
Nec 4fg 16"multisync 1024x768	new price	**1.600.000**
Nec 5fg 20"multisync 1280x768	new price	**2.800.000**

Espansioni amiga

Articolo		Prezzo
Espansione Amiga 500 512kb	new price	**58.000**
Espansione Amiga 500 512kb+clock	newprice	**72.000**
Espansione Amiga 500 1,5Mb+clock		**180.000**
Espansione Amiga 500 1,5Mb		**170.000**
Espansione Amiga 500 Plus 1mb		**99.000**

Hard Disk At/Scsi

Articolo		Prezzo
Hard disk 52Mb Quantum 11/15ms-slim		**430.000**
Hard disk 105Mb Quantum 11/15ms-slim		**750.000**
Hard disk 120Mb Quantum 7 ms		**800.000**
Hard disk 210Mb Quantum 11/15ms		**1.300.000**
Hard disk 240Mb Quantum 7 ms		**1.350.000**
Hard disk Ricoh removibile+cartuccia 50Mb		**1.300.000**
Hard disk 45Mb Fujitsu	new	**390.000**
Hard disk 105Mb Fujitsu	new	**650.000**
Hard disk 135Mb Fujitsu	new	**750.000**
Hard disk 180 Mb Fujitsu	new	**1.000.000**
Hard disk 330 Mb Fujitsu 7M/S " Professional	new	**1.900.000**

Periferiche Amiga

Articolo		Prezzo
Digitalizzatore Videon III+Photon paint	new price	**500.000**
Digitalizzatore Vidi in tempo reale 320x200		**320.000**
Genlock roctec		**280.000**
Genlock Vhs Electronic design		**750.000**
Genlock S-Vhs Electronic design		**990.000**
Hand scanner Alfascan 400dpi,256 toni	new price	**385.000**
Interfaccia midi amatoriale per Amiga	new price	**45000**
Emulatore Ms-dos Atonce Plus 16mhz +512Kb		**445.000**
Adattatore Atonce normale per Amiga 2000		**120.000**
Drive esterno passante con interruttore	new price	**120.000**
Kickstart 1.3 per Amiga 500 plus selezione/mouse		**59.000**
Kickstart 2.0 per amiga 500/2000 1.3		**89.000**
Deviatore mouse/joystick		**26.000**
Boot df1(per selezionare boot di partenza)		**18.000**
Interfaccia 4 giocatori		**20.000**
Action replay III A500	new price	**160.000**
Scheda antiflicker A2000 Commodore	new	**420.000**
Schermo antiradiazione cristallo Diaspron	new	**120.000**
DCTV versione Pal		**chiedere**

Richiedete il nostro listino completo !!!

Pc-compatibili

Articolo	Prezzo
PC 286 16/21 HD45Mb Fujitsu 1Mb	**900.000**
PC 386SX 25 HD45Mb Fujitsu 2Mb	**1.167.000**
PC 386DX 33 64c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	**1.567.000**
PC 386DX 40 64c. HD45Mb Fujitsu 4Mb	**1.690.000**
PC 486DX 33 128c.HD45Mb Fujitsu 4Mb	**2.130.000**
PC 486DX 33 128c.HD45Mb Fujitsu 4Mb	**2.630.000**
differenza Minitower con led	**+ 50.000**
" Tower con led	**+ 120.000**
" 1Mb aggiuntivo 44256	**+ 70.000**
" 2Mb aggiuntivi simm	**+ 130.000**
" drive aggiuntivo 5" 1/4 Teac	**+ 99.000**
" Vga 1Mb 1024x768/256	**+ 100.000**
" Vga 1Mb 1024x768 32000 colori	**+ 200.000**
" Hard disk 105Mb Fujitsu	**+ 270.000**
" Hard disk 120Mb Quantum 7ms	**+ 400.000**
" Hard disk 240Mb Quantum 7ms	**+980.000**
" Hard disk 330Mb Fujitsu 7ms	**+1.500.000**
" Monitor Vga monocromatico	**+ 200.000**
" Monitor Vga Colore 1024x768	**+ 450.000**

Configurazione base:Desktop con led,1 drive 3,5 1.44Mb,vga 256kb tastiera estesa,hard disk fujitsu 45Mb,memoria 1mb(286)2mb(386s 4mb(386dx e 486),2 seriali e 1 printer,controller 2 floppy e 2 Hd
I computer sono assemblati e testati,il Dos5.0 e mouse sono compre
La garanzia e'della durata di un anno dalla data di spedizione

Articolo	Prezzo
Soundblaster 2.0	**+ 270.000**
Soundblaster professional	**+ 350.000**
Videon III per Pc	**+ 600.000**

Greit Valley Production

Espansione 0/8mb per A2000
Hard card + 52Mb Quantum A500
Hard card + 52Mb Quantum A2000
Hard card +120Mb Quantum A2000
Hard card +240Mb A2000/500
Hd Syquest 44Mb removibile + cartuccia e controller
Cartuccia 44Mb per syquest
Hd Syquest 88Mb removibile + cartuccia e controller
Cartuccia 88Mb per syquest
Cabinet porta Hd esterno doppio scomparto alimentato
Accelleratrice G-FORCE 68030 A2000 25mhz 1mb
" G-FORCE 68030 A2000 40mhz 4mb
" G-FORCE 68030 A2000 50mhz 4mb
" 68040 A3000
Impact Vision 24 A3000/2000PAL,Genlock,Video pip
Frame grabber 1/25secondo,Antiflicker,16.000.000 colori
software a corredo:Macropaint,Caligari pro.,Scala
Emulatore Ms/Dos 286 16Mhz(esterna Hd)
Digitalizzatore audio Sound 8bit
"Prezzi listino Gvp POINT autorizzato"

TELEFONARE

Stampanti

Articolo	Prezzo
Star Lc20 9Aghi con font residenti	**310.000**
Star Lc200 24Aghi a colori	**710.000**
Fujitsu 900 24Aghi	**580.000**
Fujitsu 1100 24Aghi	**680.000**
Fujitsu 1200 24Aghi	**950.000**
Fujitsu B200 getto d'inchiostro	**950.000**
Kit colore per Fujitsu 1100/1200	**99.000**
Stampante laser OKI	**2.000.000**

Novita!!cavo Vga/scart per collegamento Tv

VENDITA COMPUTER PER CORRISPONDENZA
COMPUTER TIME S.N.C.
VIA PROVVIDENZA 43
35030 SARMEOLA DI RUBANO (PD)
TEL.049/8976756 FAX 049/8976414
SHOW ROOM PC/MSDOS E GVP
TELEFONARE PER APPUNTAMENTO
LINEA TELEFONICA GVP DEDICATA 049/8976787

Siamo presenti con le nostre offerte alla pagina
***59134#**
del VIDEOTEL
Il servizio e'gratuito

CONDIZIONI DI VENDITA:TUTTI I PREZZI SONO COMPRENSIVI D'IVA
.SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA 1/2 POSTA O CORRIERE ESPRESSO

GVP POINT
RIVENDITORE AUTORIZZATO

http://speccy.altervista.org/

Pallino" nei videogiochi distribuiti ufficialmente e in tutta Europa, non mi preoccuperò minimamente. Distruggere un mucchietto di pixel a cui il programmatore ha dato il nome di Mig, non vuol dire assolutamente essere anticomunisti. Alla fine della tua lettera chiedi: "E se un giorno una casa software facesse un bellissimo simulatore Nazi/Fascista, lo comprereste?". Se si trattasse di un simulatore come *Secret Weapons Of Lutwaffe* della Lucasfilm, cioè di una riproduzione della Seconda Guerra Mondiale in cui si possono vestire i panni dei tedeschi o degli italiani, sì. Non sarei mica nazista, per questo.

Il Cammello Volante Kabubi (Teramo)

SENSIBLE SOCCER: IL DIBATTITO

Gentile redazione di K,
sono un ragazzo di Palermo e leggo la vostra rivista da circa due anni. Trovo ottimo il modo in cui impostate le recensioni e raramente mi trovo in disaccordo con i vostri giudizi (a parte *Dylan Dog*).
Ho comprato da poco il presunto *Kick Off* degli anni '90, *Sensible Soccer*, e devo ammettere che, per molti aspetti si può considerare più bello e più divertente del capolavoro di Dino Dini soprattutto se si paragonano le opzioni selezionabili nei due giochi. Ma nella vostra recensione non avete considerato uno degli aspetti più interessanti del gioco, cioè la parte puramente arcade che, secondo il mio modesto parere, presenta alcune lacune:

1) Il portiere, sia nelle uscite che nelle parate, assomiglia ad un noto portiere laziale...
2) Il controllo del giocatore non è così facile come sembra, infatti manca quella geniale idea di Dino Dini che permetteva di stoppare facilmente la palla, cosicché capita spesso di trovarti in zona tiro e non poter trafiggere il portiere con una staffilata solo perché mentre ti giri il pallone ti scappa (assomiglia a mio cugino mentre gioca a calcio)!
3) nei rigori i programmatori hanno cercato di migliorare il tradizionale sistema della "freccetta", rovinando TUTTO! Il giocatore ha 3 (dico 3!!!) misere posizioni dove tirare e il portiere sembra diventato Peruzzi!
4) Inoltre, nonostante il controllo un po' ostico ho vinto tutto quello che c'era da vincere in meno di una settimana.

Ovviamente non voglio certo affermare che *Sensible Soccer* è peggiore di *Kick Off II* con queste mie considerazioni, tutt'altro: resta uno dei migliori giochi mai apparsi su Amiga.
Continuate così,

Vincenzo Alonzo

PS
Non sono un fans sfegatato di *Kick Off II*
PPS
Scusate i possibili errori dovuti alla "biondina" che era seduta accanto me mentre scrivevo la lettera (suppongo abbiate capito...)

E mentre l'umanità ancora si interroga se Kick Off III *sarà superiore alla concorrenza, Vincenzo, non Beretta, ma Alonzo, ci sciorina le sue considerazioni sul nuovo passatempo ufficiale della redazione di K, nonché fonte di litigi simulati e cronici ritardi nella consegna del materiale. La semi-totalità dei redattori si è schierata a favore della simulazione della Sensible ("Il sistema di passaggi è grandioso, non ho mai giocato una simulazione così avvincente" Minini Andrea; "È l'unico gioco in cui sia possibile fare triangoli e impostare azioni con un certo anticipo" MBF), anche se permangono alcuni dubbi sulla totale assenza di cartellini e fuorigioco e sull'incapacità del portiere ("Si segna troppo: il portiere non trattiene e realizzare i goal è fin troppo facile" Fabio Ravetto; "Il fatto che manchino ammonizioni ed espulsioni è una grave mancanza" Alberto Rossetti; "Mancano i giocatori di colore con la capigliatura bionda" Simone Crosignani; "Non è possibile spostare gli star player" Minini Andrea). Attendiamo ulteriori pareri ed opinioni.*

CHE KAPPA DI POSTA VUOI?

Commento al prologo della Posta di maggio.
È questo l'argomento che più mi preme e che mi ha spinto a scrivere la lettera. Penso che tutti siamo d'accordo sul fatto che è tuo "compito correggere il flusso dialettico quando deborda in ere troppo distanti dal punto di partenza". Il punto è: ha davvero debordato?
Io mi astengo dall'esprimere giudizi, lasciando la sentenza, che sarebbe strettamente personale, a ciascun lettore, e faccio solo alcune considerazioni. Ho trovato la posta di Maggio la più interessante in assoluto che mi sia capitato di leggere, e penso che con me concordino molti altri interessati all'argomento, il che è dimostrato dall'enorme quantità di lettere provocate dal tanto discusso epilogo del numero 37.
Questo, si potrebbe obiettare, non significa nulla visto che anche "Scalfari Risponde" o "L'Angolo di Donna Letizia" (non ho ancora capito cosa sia quest'ultimo) sono interessanti.
Se dunque tale epilogo e relative repliche non riguardassero il mondo videoludico, allora il fatto che siano interessanti non ne giustificherebbe comunque la presenza su K. Riprendendo in mano il numero 37 e rileggendo l'Epilogo della Posta, ho pensato che il principale spunto di riflessione fosse sintetizzato nella domanda conclusiva: "I videogiochi non sono forse un ennesimo aspetto marginale e irrilevante di un secolo che ha portato la razza umana più volte all'estinzione?".
Ecco, a me non sembra sbagliato, in una rivista di videogiochi, parlare delle implicazioni sociali di questi, purché non si degeneri in tutt'altri argomenti, come è stato fatto in alcuni casi nelle lettere di risposta. Dopo aver sottolineato che comunque tali degenerazioni sono state la maggior parte delle volte causate dalle parole dell'adulto (a questo punto potresti anche dirci chi è), e non dal tema in sé e per sé, ti pongo un quesito: quali confini ha il campo che deve essere trattato nella Posta di K?
Finisce dove si finisce di parlare di VIDEOGIOCHI, oppure finisce dove si smette di parlare di PIRATERIA, di fare POLEMICHE tra computer diversi e di PROTESTARE contro le software house?
Se ciò che riguarda i videogiochi in genere va bene, allora perché rifiutare il tema dei loro risvolti psicologici?
Non ti sembra meglio -e concludo- correre il rischio di divagare un pochino dal macrotema della Posta come rubrica, piuttosto che riproporre sempre i soliti argomenti ormai ipersfruttati, iperinflazionati, iperrisaputi, ipernoiosi. Stroncare sul nascere questo nuovo filone (se così posso definirlo) di lettere significa stroncare l'originalità, invitare ad essere banali, a scrivere lettere tutte uguali sui soliti due o tre argomenti.
Naturalmente ci vuole buon senso per saper discernere tra una lettera che complessivamente rientra nel discorso videoludico, ed una del tutto campata in aria riguardo le tematiche. Comunque, un discorso un po' più serio nell'ambito della Posta serve anche a dimostrare che il videogiocatore non è come lo vede quel tale adulto, non ha in mente solo astronavette, spari o enigmi, ma fa anche discorsi complessi (e forse autocritici) sulla propria passione.
A questo punto propongo un referendum (io sono per Giannini) tra i lettori: secondo te, lettore di K, come va giudicata la Posta di Maggio? Vale la pena di affrontare le tematiche ivi proposte? Riguardano il mondo videoludico oppure, per quanto interessanti, sconfinano eccessivamente in altri campi? Preferisci leggere lettere come quelle o le solite polemiche sulla pirateria e sullo scontro Computer Vs Console?
Non credo di voler aggiungere altro: scusa se sono stato aggressivo o retorico - non s'è fatto apposta, come disse il Manzoni alla fine del suo romanzo - ma considero l'argomento di una certa importanza, tanto che voglio lanciare, in conclusione, a tutti i lettori, pigri o passivi che, letto questo brano, passano avanti senza riflettere un secondo se sia il caso di dire la propria: il momento è cruciale, si tratta del futuro della Posta di K; anche se non avete mai scritto, e/o non scriverete mai più, scrivete ora, perché questo è il momento di farlo.
Tenete presente che se la Posta in futuro non vi piacerà, sarà stata anche colpa vostra. Se poi attualmente non vi piace, allora non scrivere sarebbe un insulto alle capacità critiche umane.
Ho finito.

Francesco Ursini (Roma)

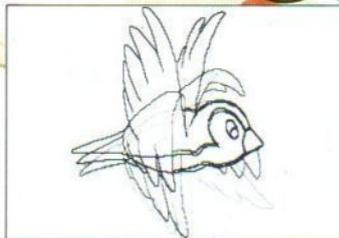
Lettere con contenuti simili a quelli contenuti nella missiva di Francesco recavano la firma di Umberto Taralluci, al cui nome fa precedere l'apposizione di professore (reale o virtuale?) e della signora Gabriella di Porto S.Giorgio, una vecchia conoscenza epistolare.
Ok, non vorrei fare la vittima, né d'altro canto cospargermi gratuitamente il capo di cenere, ma vorrei rendere noto a tutti i lettori che non può esistere una Posta in grado di soddisfare la totalità degli acquirenti di K. È pura utopia e, permettetemelo, è una certa esperienza che mi permette di affermarlo. Si può però fare lo sforzo di avvicinarsi a quel modello ideale che sembra trasparire dalle critiche e dai suggerimenti di tutti. E quel modello, caro Francesco, non si avvicina se non vagamente a quello a cui tu aspiri. Ritengo giuste molte delle tue considerazioni, ma torno a sottolineare che è completamente fuoriluogo trattare argomenti come la religione, la politica e l'esistenzialismo nella Posta di K, almeno nel modo in cui sono stati affrontati sul numero 39. Rischieremmo di avventurarci in lande troppo inesplorate, con l'eventualità assai fattibile di smarrire la retta via. Possiamo tutti (più o meno, ovviamente) parlare di videogiochi con una certa competenza, ma chi ci assicura la stessa professionalità fuori dagli ambiti normalmente trattati? Leopardi disse che il miglior modo per celare agli altri i confini del proprio sapere, è di non trapassarli. E i nostri "territori" non sono stati colonizzati del tutto, altrimenti non si spiegherebbe una rubrica come questa. I lettori non parlano di astronavine e di enigmi come dell'essenza della loro vita (non parlo di maturità perché è una parola troppo grossa e troppo abusata), evitiamo generalizzazioni fuorvianti (nelle quali talvolta cado anch'io). Accetto comunque la proposta di rivolgere la domanda ai lettori, ma devo prima dettare le condizioni: non rispondete in modo troppo particolare, altrimenti finiremo per discutere della Posta, ed allora sarà venuto il momento di cominciare a preoccuparsi. No, continuate a fare quello che avete fatto fino ad ora, scrivete lettere originali, considerazioni e riflessioni su tutto quello che vi sembra degno di analisi. Anche se può sembrare contraddittorio e paradossale, vi chiedo di non rispondere alla domanda di Francesco (che, ricordo, è: la Posta del numero 39 ha veramente debordato e va riportata sui giusti binari?) con semplici "parole", ma con "fatti", con lettere impostate secondo gli standard attuali o quelli dell'anomalo numero 39... Sono curioso di leggere i risultati...

...NON PENSO CHE LEI POSSA RECLAMARE A K I DIRITTI SULLA CURVA CIP !!

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

http://speccy.altervista.org/

VI ASPETTIAMO
AL PAD. 42
STAND B10
Disney
The ANIMATION
s·t·u·d·i·o
Il software "The Animation Studio" vi permette di creare i vostri disegni animati personali, utilizzando tutte le caratteristiche tecniche di animazione degli studi DISNEY. Con l'effetto "carta velina" potete vedere in trasparenza più disegni sovvrapposti; inoltre avete la possibilità di disporre le immagini nell'ordine voluto e controllarne la durata di apparizione. Potete anche applicare ai vostri disegni la tecnica dello "squash & stretch" (schiacciamento e distensione) e imparare facilmente ad eseguire animazioni dal movimento fluido e continuo. Per colorare i vostri disegni animati vi è la gamma di colori offerti dalle schede grafiche VGA, MCGA, EGA, CGA e Tandy. Grazie alla biblioteca degli effetti sonori potete infine dare il tocco finale ai vostri disegni animati... Il programma "THE ANIMATION STUDIO" è una fonte inesauribile di possibilità!
Disponibile su PC & compatibili e Amiga.
THE SOUND SOURCE
collegata al tuo PC, produce le voci dei tuoi eroi offrendo effetti musicali e sonori fenomenali.
Disney PRESENTS
The ANIMATION studio
Produced by Silent Software, Inc.
and Walt Disney Computer, Inc.
Designed by Reichart Von Wolfsheild.
Written by Leo Schwab.
© The Walt Disney Company.
Disney SOFTWARE
SILENT SOFTWARE INC
❑ Desidero ricevere una documentazione gratuita sulla gamma di giochi Disney.
NOME E COGNOME
INDIRIZZO
TEL
Distribuito da
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.
INFOGRAMES
Tagliando da spedire a C.T.O. Spa - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO)

CADARIO

SFIDE INVERNALI™

Accolade™

AMIGA
PC
SCHEDE GRAFICHE:
VGA/MCGA/EGA

SCREENSHOTS DALLA VERSIONE IBM PC VGA.

VERSIONE ITALIANA

QUALITA' LEADER GARANTITA

Provengono da tutte le parti del globo. Sono i migliori atleti del mondo e si misurano con 8 fra le più entusiasmanti discipline degli sport invernali: il fondo, la discesa libera, lo slalom gigante, il salto con gli sci, lo slittino, il bob, il pattinaggio di velocità, il biathlon. Vivi un'esperienza indimenticabile in un gioco fatto di coraggio e abilità, potenza e tempismo, riflessi istantanei e precisione. Fino a 10 giocatori!

http://speccy.altervista.org/